Professional Magazine for IBM PC Games — PC Game 最新情報

NT$60元 HK$25元

軟體世界

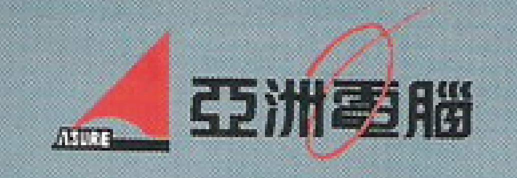
10-

震撼焦點：三國外傳

金磁片頒獎目擊報導
松山軟體展熱線追蹤
魔眼殺機無敵程式
洪荒帝國歷險歸來
拯救地球重新出擊
初生之犢一魔戒少年
擋不住的感覺一銀河飛將II
回到未來一威利奇遇記
七年之癢一幻想空間V
紅爵士一空戰英雄必殺法
三國演義修改工具程式

32

1991年·11月號



32位元電腦
多了彩色螢幕
硬式磁碟機
價格不變！

F35SV



一家售出
全省服務

每一機種出廠都必需經過72小時自動化嚴格熱機測試。符合美國F.C.C.

新機上市

UL檢驗合格標準。與 IBM 技術授權、相容性佳。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世 健(02)396-5781
捷 宇(02)305-6034
優 偉(02)392-7387
詮 民(02)598-2935
世 昌(02)392-7558
捷 宇(02)311-0902
台 鋐(02)657-0213
勁酥群(02)765-8514
康 圓(02)366-0784
瑾 盈(02)855-2467
元 銘(02)291-5381
合 泰(02)896-0695
通 北(02)705-0718
盈 洲(02)285-5218
擎 訊(02)673-2668
宇 安(03)425-8000
(02)396-7803
英 特(02)393-0652
友 騰(02)732-9239
詠 茂(02)698-5945
弘 揚(02)936-2958
邦 圓(03)339-1256
必 昇(039)87-2035
人 人(039)33-2944
佳 訊(038)26-4830
萬多福(035)33-0279
英 特(035)25-6772
巨 虹(035)33-0398
毅 詮(037)622-068
後 龍(037)72-8720

(台中區)
亞 歌(04)252-9526
李 安(047)28-4010
亞 宸(04)237-3600
亞 智(04)220-2080
致 富(04)557-1268
李 安(04)723-4010
龍 盟(04)622-2373
吉 友(05)586-0372
廣 誠(04)371-6092
亞 妃(04)223-7247
晨 光(04)755-3139
中 圓(046)62-1906
亞 東(046)32-1730
開 源(04)327-5222
武 傑(048)34-3966
行 家(046)86-9751
千 訊(047)25-4284
佳 信(047)25-1555
亞 智(04)220-2080

(嘉義區)
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
尖 威(05)370-2350
金 鷹(05)223-8031
三 朋(05)222-2737
弘 愛(05)222-2031

(台南區)
星 耀(06)234-4382
傑 登(06)228-8862
鋐 鎰(06)253-1426
鴻 源(06)228-5208
楓 品(06)236-3620

(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3463
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-3316
林 記(07)251-1953
億 星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣 亞(07)351-5763
上 正(07)742-1235
義 興(07)222-2270
不二家(07)383-8703
新納網(07)385-7648
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2836
東 茂(07)661-3326
曜 昇(07)551-1585
雅 群(07)389-1617
國 龍(07)216-3980
上 裕(07)713-3920
昆 玖(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
環 球(07)211-6313
久 鎧(07)222-8191
五福店(07)272-7365
五甲店(07)821-1599
鳳山店(07)742-6191
台南店(06)258-3691
屏東店(08)723-8891

(屏東區)
邁 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 實(08)737-4735
艾 盛(08)832-3401
勝 鴻(08)775-2225
百 可(08)779-6532

(澎湖區)
安 安(06)927-1263
理 想(06)753-2962

(台東區)
北 光(089)33-5398

強行搶灘
台灣市場

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

蠻荒地域系列　開宗第一炮

跟隨著 SSI 的腳步，進入從未探險過的地區

～蠻荒地域～

駕著小船，航向未知的海洋　征服高峰森林、潛入迷宮廢墟

為的只是收集古代神秘寶物　阻止遠方怪物入侵……

英勇無雙的冒險者們　你們怎能坐視不理？

異域之門正等著你！！



特色：

★全新的故事與冒險地區，讓你體驗一個全新的歷程。

★承襲原有的操作介面，讓你駕輕就熟，輕鬆愉快地融入 RPG 的幻想世界中。

★交通方面不但有陸路，還增加了水路運輸。

★人物由最低等級開始，你可以充分享受人物升級的快樂。

★此次不僅可在片頭或劇情動畫中聽到魔奇音效卡的美妙音樂，在戰鬥、行進時亦均有特殊音效喔！

機　種：IBM PC　XT/AT	類　型：角色扮演
記憶體：640K	片　數：1片(1.2M)
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA	☆支援魔奇音效卡
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠	☆需有1.2M磁碟機一部





剛剛榮獲第二屆金磁片獎亞軍的三國外傳，已經完成修改，震撼出片！

軟體世界（智冠科技）自成立以來，除了致力於引進國外優良遊戲以饗國人，更積極促進中文休閒軟體設計生根茁壯。第一屆金磁片獎作品和三國演義推出後，中文玩家熱烈的掌聲給予軟體世界極大鼓勵，但軟體世界不敢自滿，反而火速推出三國外傳回饋海內中文玩家，更不讓外國人專美於前（見P.17）。

1·9·9·1

11月號

《NEW FILES》

《強片預告》

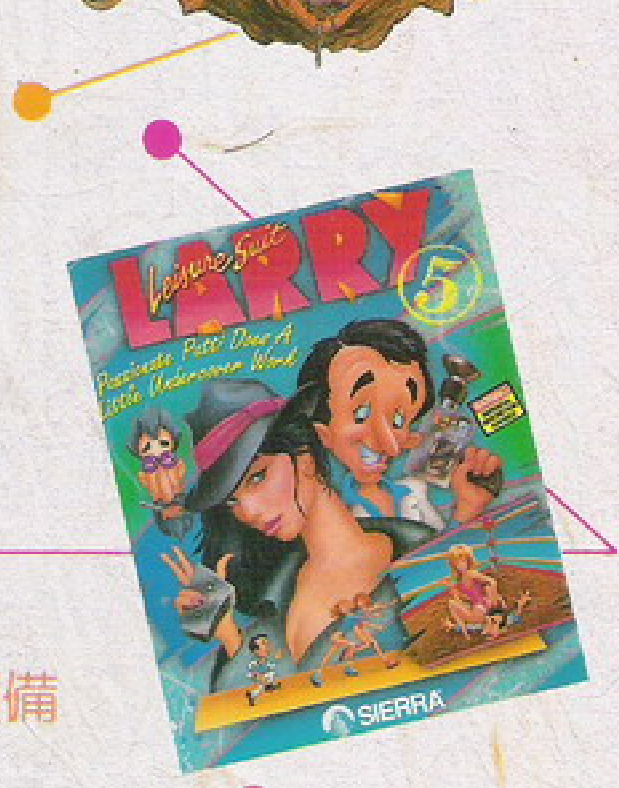
《國內報導》

《國外報導》

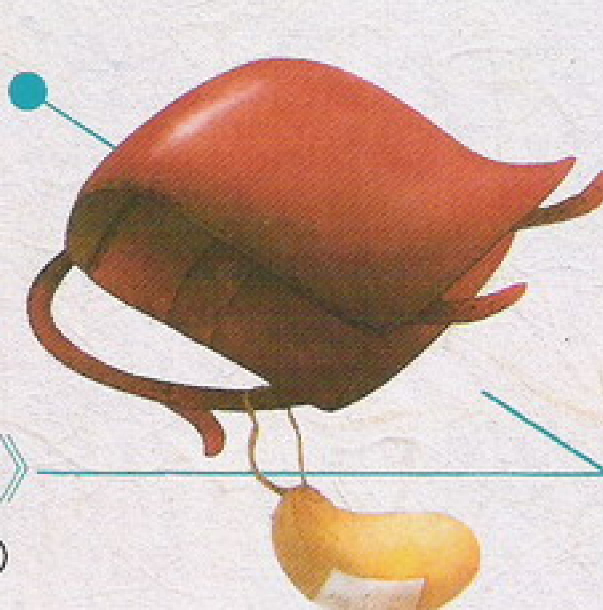
中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號



32 目錄

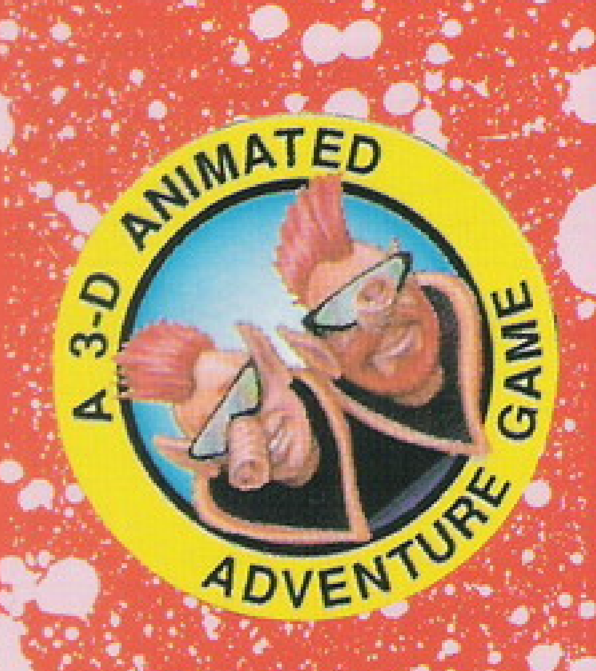






發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
副　總　編　輯／吳海境
主　　編／陳　道
編　　輯／沈懿慧
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
廣告企劃／陳揚隆、劉信良
資料處理／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
謝政憲、劉　瑋、鍾文慶
王淑美、楊淳妃
美術支援／
林殿熙、黃文鵬、孫榮隆
李孟花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
葉明璋、吳謙諒、李莉莉
劉伯岳、陳宗甫、董純甫
黃振倫
駐美特派員／
亞佛列德
發行所／
軟體世界雜誌社
社　　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

SPACE ROG
WI
IN THE SARIEN ENCOUNTER




4.一切準備就緒了嗎？走了！


5.這頑固的機器人可很難纏喔！

機　種：IBM PC　AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
片　數：5片(1.2M)
售　價：NT$ 420元
☆支援魔奇音效卡
☆需有硬碟



新 宇宙

嘻嘻鬧鬧闖蕩宇宙
糊裡糊塗成爲英雄



給　：全部的電腦遊戲玩家
來自：CRAZY　DOG
標題：新宇宙傳奇 I
P.S.：節錄自××BBS站

敬告諸位冒險遊戲玩家，絕對不要玩**新宇宙傳奇 I**，因爲說起這個遊戲呢，畫面不怎麼樣，只支援到 **VGA 256** 色。劇情也不夠刺激，只讓你到各個星球見見一大堆外星人及看看外星風光，並且鬧了一大堆笑話以及糗事罷了！配樂也只是用了一大堆雜七雜八的樂器及特殊效果造出來的聲音罷了，而且只支援魔奇音效卡、聲霸卡、Roland卡……而已。

更氣人的是，當我在玩遊戲時，在後面看我冒險的女朋友，還因爲看到我在遊戲中所惹下的糗事笑得肚子痛，而且眼淚都流出來了，你說這像什麼話嘛！還聽說改版前的**宇宙傳奇 I** 在美國創下極佳的銷售成績及風評，天啊！他們一定在說謊。

好了，現在我給這個遊戲五顆星的評價。什麼爛遊戲嘛！害我花了整整五天時間埋首苦玩，差點女朋友都跑掉了。

最後呢！建議你絕對不要買這個遊戲，因爲只要你買了**新宇宙傳奇第一代**，一場嘻笑怒罵、緊張刺激、懸疑精彩、香豔火辣（抱歉！說錯了，這又不是**萊里的幻想空間**），而且偶爾又有點亂七八糟的星際冒險之旅就會在你的眼前展開，而且眞的會讓你很受不了！

CRAZY　DOG　汪！汪！汪！



1.大螳螂吃手扒雞！這太荒唐了吧！



2.這妞兒長得不錯，但歌藝呢？





3.來喔！來喔！太空船二手貨大拍賣！

Tony La Russa's ULTIMATE BASEBALL®

明星職棒

國內的職棒運動正如火如荼地展開，正當您爲台灣職棒痴狂不已時，是否想更了解棒球，更親近棒球呢？你知道一支職棒球隊是如何組成的嗎？你清楚球隊的內部運作過程嗎？你想親自率隊出賽嗎？除了本土職棒，你還想多了解國外的職業棒球嗎？如果以上的答案是肯定的，那你一定不能錯過這個模擬眞實而人性化的棒球遊戲——明星職棒。

在遊戲中共有26支球隊，這些隊伍都是來自美國職棒國家聯盟和美國聯盟的精英球隊，棒球明星雲集，沒盡你瞅！在遊戲中你可以親自下場去玩，或者是當總教頭指揮全局。如果你設定爲純欣賞的模式，還可以觀賞一場精采的球賽。

配合逼眞的語音效果……如何？*心動不如馬上行動！*



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



the Manhole

A Fantasy Exploration for Children of All Ages

童話仙境

嗨！歡迎來到這多采多姿的童話仙境，這裡有你意想不到的奇遇。想知道「傑克與豌豆」中的通天豆莖會將你帶到什麼地方嗎？坐上大方有禮的象先生之小船後，又會遇見什麼稀奇古怪的事？沈寂百年的古船中又藏著什麼樣的祕密呢？熱心好客的怪龍又會帶給你什麼樣的驚喜呢？

只要多加些想像、多加些赤子之心，你就會愛上這段奇幻、迷人的冒險旅程....

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：512K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
片　數：5片
售　價：NTS 300元

☆支援魔奇音效卡
☆需有硬碟

'91全美年度最佳遊戲............

銀河飛將 II 帝國逆襲



所有頂尖銀河飛將請注意！Kilrathi 帝國再度入侵！
緊急召集令業已下達，即刻整裝報到。

十年前，你功勳彪炳，廣受聯邦軍隊及敵軍的景仰。但是虎爪基地受襲摧毀事件，卻使你蒙受不白之冤，歷經十年的平凡生涯後，如今機會再次顯現在你眼前，你能化解這次地球聯邦的危機，並且揪出真正的叛國者嗎？

一年前，銀河飛將創下瘋狂的銷售佳績，並榮登91年全美年度最佳遊戲大獎！如今，全新的銀河飛

另有聲霸卡專用語音磁片（3片1.2M），售價150元＋回郵費用40元（多退少補）＝190元，請以劃撥方式購買，帳號：40423740，戶名：謝明奇，請務必註明姓名，詳細地址、電話，並標明購買「銀河飛將II語音磁片」。

WING COMMANDER II

Vengeance of the Kilrathi



將II一帝國逆襲，以更爲先進的電腦遊戲科技及更電影化的劇情，再次向每位電腦遊戲玩家展現無比的魅力。

全新的電腦人工智慧！遊戲科技展現！劇情發展結構！數位化語音！武器系統！戰鬥機型！

ORIGIN™

：IBM PC AT記憶體：640K顯示：EGA/VGA 操作：鍵盤／搖桿／滑鼠類型：動作模擬片數：8片(1.2M)售價：NTS580元☆支援魔奇音效卡☆需有硬碟

全美賣座冠軍家庭喜劇——

小鬼當家

——隆重登場！！

假設你是個八歲小頑童，全家在匆忙出門中，不小心把你一個人丟在家中，而此時又有兩個壞強盜想強行闖入偷東西，你該怎麼辦呢？小鬼當家的遊戲樂趣就是在這樣慌張紛亂的情況下展開………

在遊戲中，你必須運用各種千奇百怪的物品佈下重重機關，引誘壞人深陷其中。而且要在有限的時間內，將這些陷阱在所有的遊戲場景中佈置妥當，其中包括三層樓的建築、哥哥的樹上小屋、地下室及後院。你還得他們大玩攻防追逐戰呢！如果你玩躲貓貓的技術欠佳，逃跑的速度不夠快，可就……

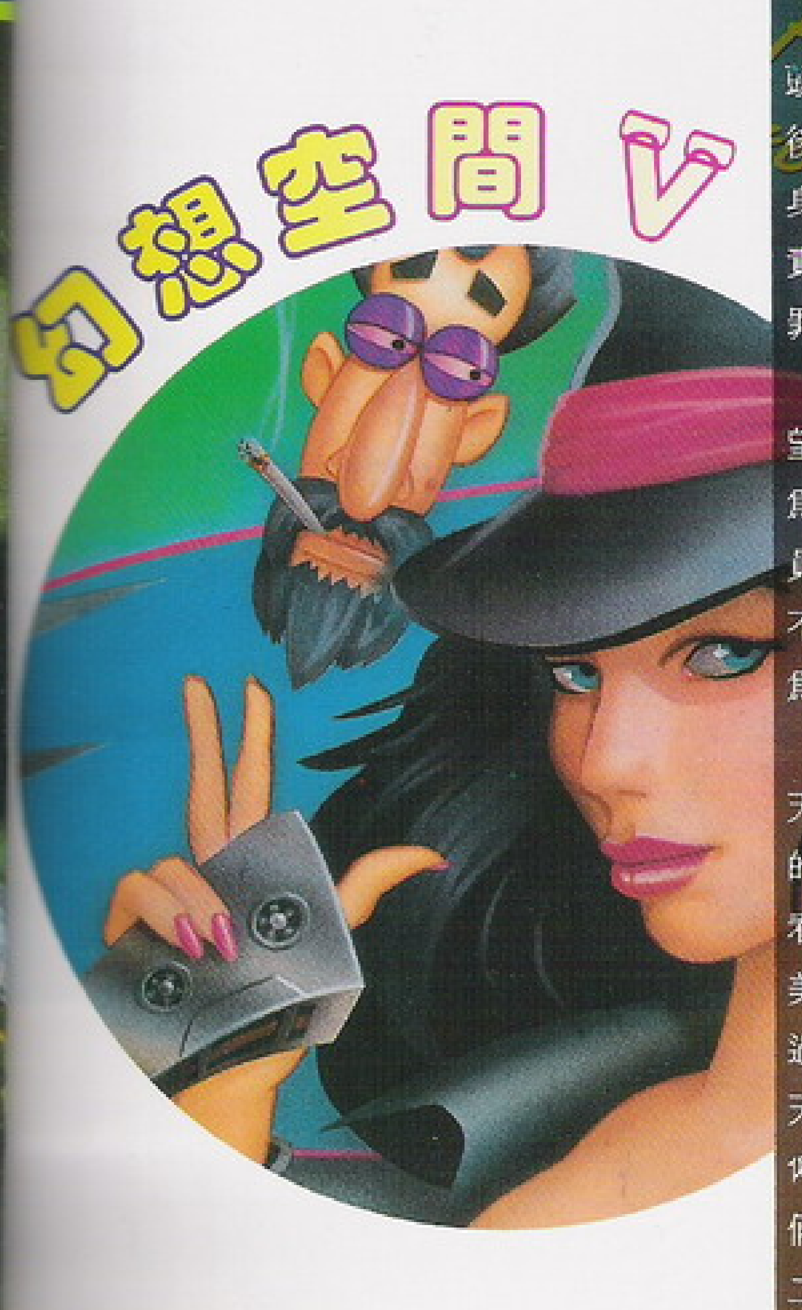
如果你喜歡漫畫式的可愛畫面，逗趣的美式幽默，扣人心弦的魔奇音效卡配樂，可千萬別錯過這個適合全家人一起玩的遊戲哦！

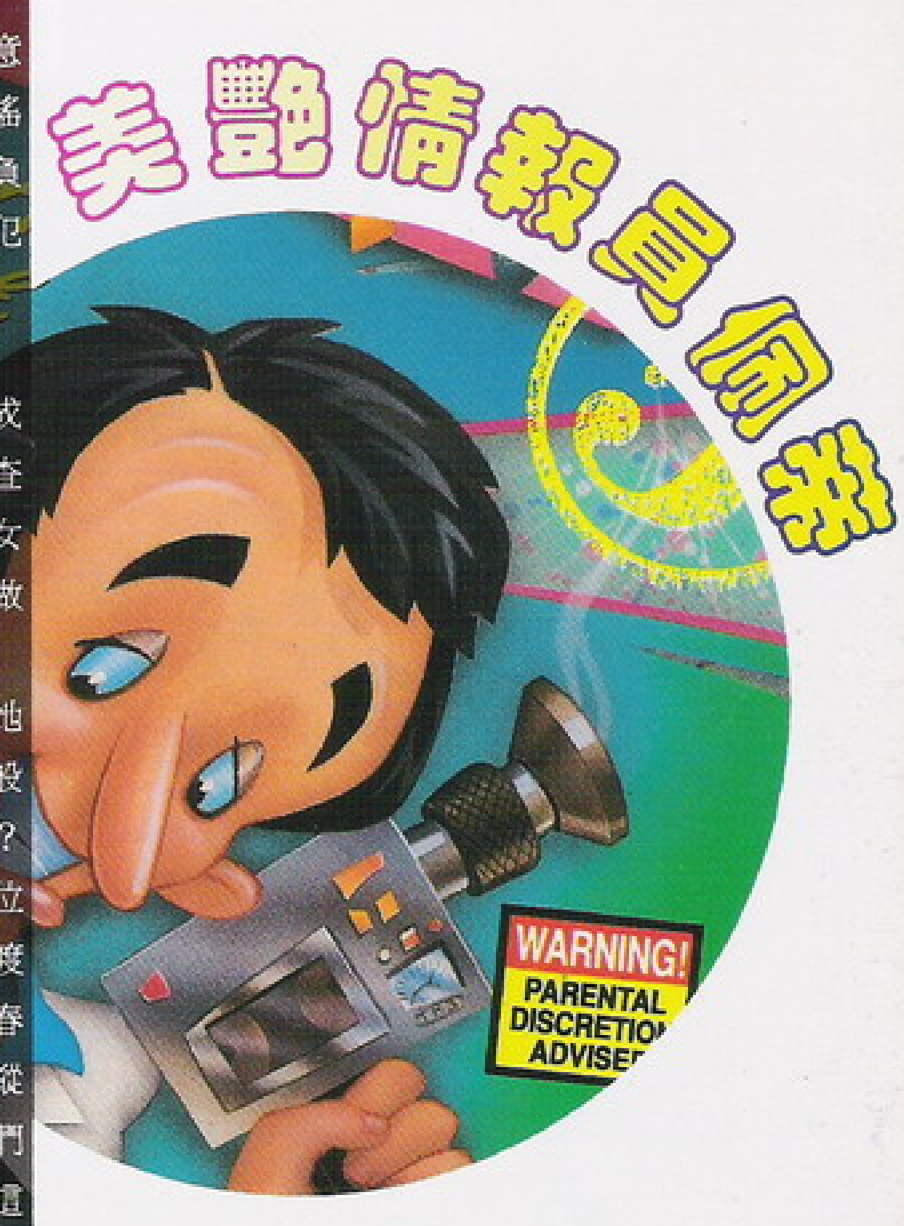


機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：動作
片　數：1片(1.2M)
售　價：NT$ 150元

 支援魔奇音效卡

幻想空間Ⅴ 美艷情報員佩蒂





佩蒂——萊里的頭號情人，音樂界失意後，為FBI所網羅，搖身一變成為情報員。負責收集某家電視台的犯罪資料。

萊里——眾所仰望的英雄，因緣際會成為另一家電視台的調查員，負責拍攝三位美女不平凡的私生活，以做為選美的參考資料。

看佩蒂如何善用她天使般的臉孔，魔鬼般的身材順利達成任務？看萊里如何周旋於三位美艷動人的美女中，渡過他生命中的第五個春天？看你如何同時操縱佩蒂與萊里，幫助他們倆渡過重重難關？看這二位俏冤家如何聯手打敗醜惡的大鬍子。

諜對諜

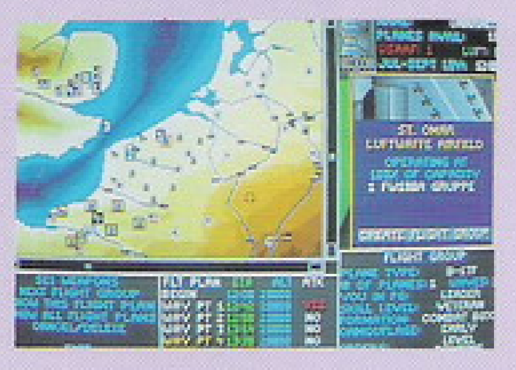
Leisure Suit LARRY 5

種：IBM PC AT　記憶體：640K
型：冒險　片數：8片(1.2M)　顯示：VGA

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　☆需有硬碟
售　價：NT$ 580元　☆支援魔奇音效卡

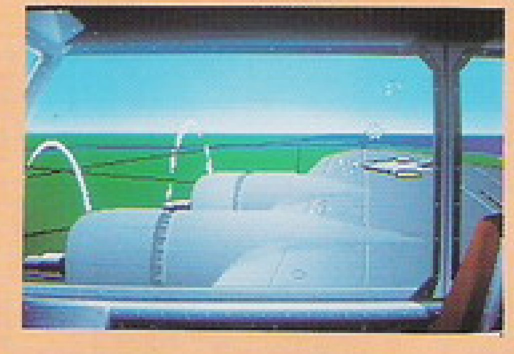
他們的出現即將成功的改





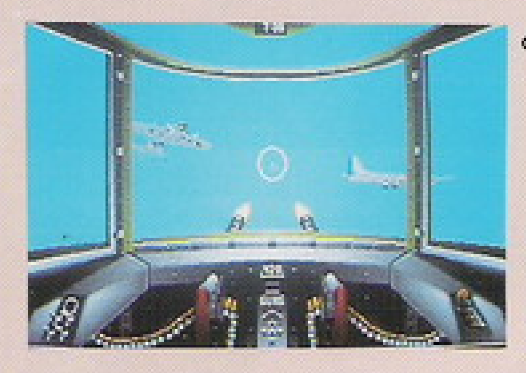
詳實的任務設定功能。





機身受損完全真實的顯示。





執行B-17空中堡壘的機槍手任務。







致希特勒大人：

空軍秘密武器業已研發成功，制空權

第二次世界大戰末期，納粹德軍的希望全都放在V-2復仇者飛彈、原子彈以及納粹空軍的秘密飛行武器上。

這些先進的噴射戰機，雖然大部分仍都處於研發階段，但是其優越的性能，以現代戰術觀點看來，卻有可能完全扭轉戰局。

只可惜，德軍戰略政策錯誤，盟軍轟炸過於頻繁，而且戰爭太早結束了！

現在，納粹飛行秘史即將提供給你，戰爭期間英美以及德國空軍各式著名戰鬥機。並且還讓你駕駛最富盛名的



行秘史

擋將完全掌握，勝利的時刻指日可待。

希特勒萬歲!!!

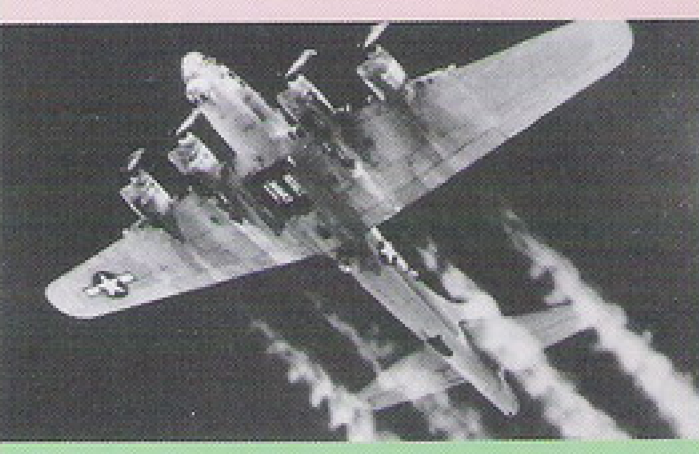
B-17重型轟炸機一空中堡壘，進行毀滅性長程轟炸任務。而且還根據戰爭科技資料，爲你模擬出德軍接近研發完成的著名高性能噴射飛行翼戰機。

另外本遊戲更是一個難得一見的眞實戰略遊戲，提供了多項戰略設定功能，讓你有機會扮演盟軍或是德軍的高級空軍將領，自行擬定整體攻防策略。在這項戰略模擬功能，及德軍新型噴射戰機的凌厲攻勢下，你將能夠完全改寫第二次世界大戰戰史。





你可以任選納粹空軍或盟軍第八飛行大隊。





納粹GO-229飛行翼噴射戰機。





盟軍P-51B野馬式戰機。

機　種：IBM PC　AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型：模擬
片　數：2片(1.2M)+1片(360K)
☆支援魔奇音效卡

寫第二次世界大戰戰史！

BLADE WARRIOR

「當黑夜悄悄降臨之即，萬物皆在我的控制之下。」嗨！你們好，這是我──黑武士現身前的口白，如何？很帥吧！

原本和平、自由的歡樂大陸，在魔王莫克的胡搞、瞎搞後，整個大陸陷入空前的危機之中。NOW，我的任務就是找回七片魔法碎片，以無上的法力，將那個天殺的爛魔王趕回老家。怎麼樣？有興趣加入我的獵魔行動嗎？如果有的話，可以到那個什麼，什麼軟體世界填一下基本資料，我有空的話，會過去看看。如果被我選上，還有下列幾點好處：

☆你將會面對流暢的畫面捲動效果，絕對可讓你砍得過癮，殺得痛快。

☆你可以收集各種奇怪的物品，配製威力強大的法術。

如何？當我的跟班，福利不錯吧！要就快，否則，遲了就沒名額囉！

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：動作冒險
片　數：2片
售　價：NT$ 150元



A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME™

POLICE QUEST 3

扮演維護正義的超級警探!!

警察故事3

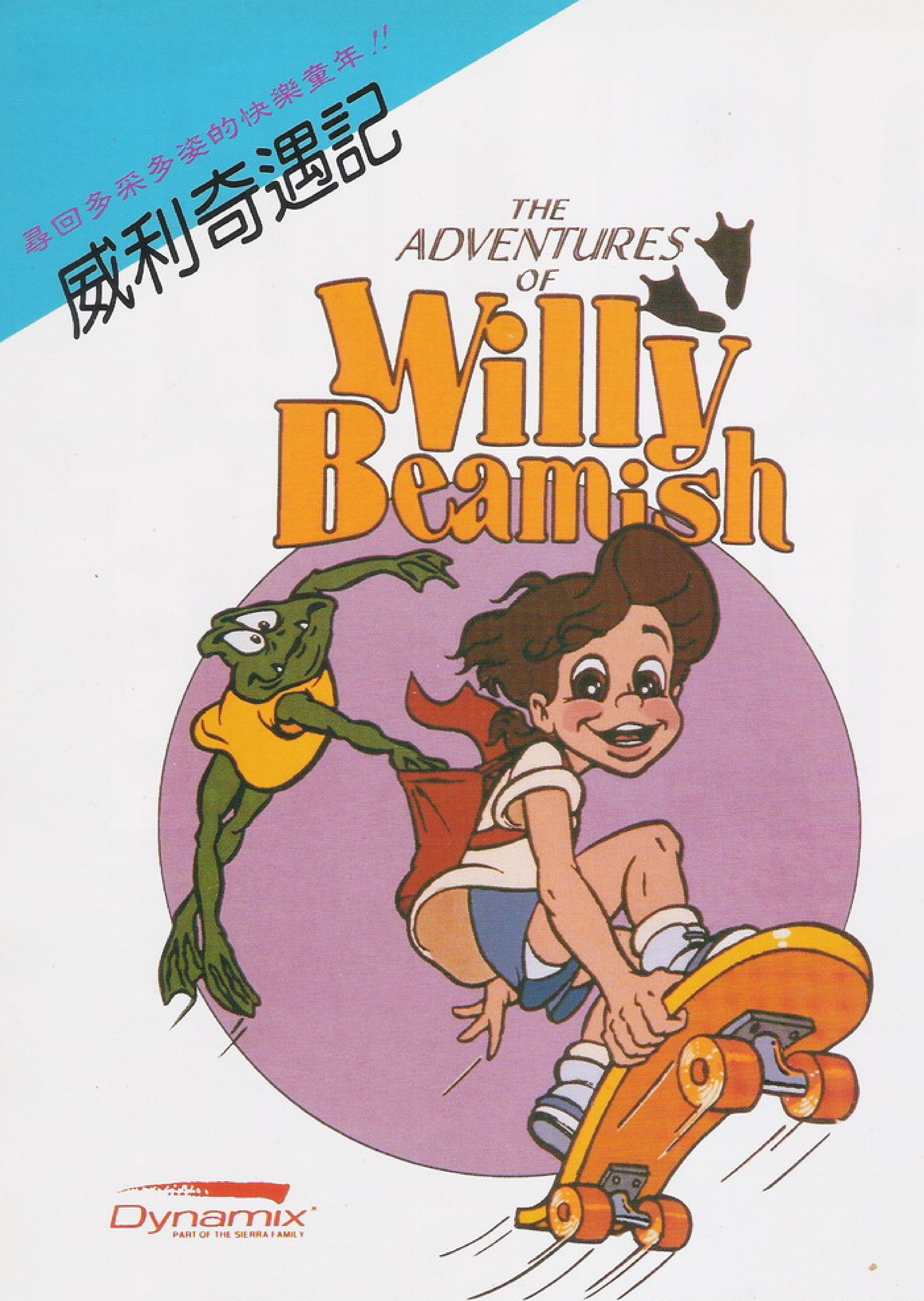
一部最眞實、最具震憾性的偵探冒險遊戲

SIERRA公司年度立體文字冒險遊戲鉅獻



即將**秘密**發行

敬請密切注意出片日期



即將快樂發行

敬請密切注意出片日期

第二屆金磁片獎頒獎典禮

目擊報導

／編輯部

受到萬千玩家矚目的第二屆金磁片獎休閒軟體設計大賽於9月29日下午1:30假臺北福華大飯店舉行頒獎典禮。會場貴賓雲集，座無虛席，除了本屆評審、入圍十件作品的作者群、上屆得獎人，還有關心國內休閒軟體的新聞界、資訊界知名人士，尤其資訊工業策進會副執行長周誠寬先生和軟體協會理事長余宏揚先生兩位重量級人物的親臨會場，更使金磁片獎增色不少。

第二屆金磁片獎的成功對主辦單位智冠科技而言是一個重要里程碑，回顧過去，展望前程，總裁王俊博特地藉此機會發表了一段意義深遠的談話：

資策會周副秘書長，中華民國軟協余理事長，各位記者女士先生，各位來賓，大家午安，假日愉快！

金磁片頒獎典禮是我們智冠科技公司（也就是軟體世界）一年一度的大喜事，今天承蒙各位長官來賓犧牲假期前來給我們關心，給我們捧場，我們的感激絕不是三言兩語可以表達，在此本人謹代表智冠科技150位員工向各位致以最深的敬意與謝意，謝謝大家。

這次承辦單位安排我十分鐘的時間，我想就利用這個機會向大家做個較詳盡的報告，這個報告分成兩個單元，第一個單元是國內休閒軟體的發展史，第二個單元是中文休閒軟體的發展環境與未來的展望。



本屆得獎作品比上屆進步很多
軟體世界總裁王俊博掩不住滿心歡喜

首先是第一單元部份：

國內休閒軟體的發展大致可分成三個時期：第一個時期，也就是萌芽期—大約在民國 73 年 Apple 電腦的時代，那時候就開始有休閒軟體，那時的休閒軟體是錄在錄音帶上，時間很短，大約五分鐘的長度，然後用一臺最簡單的單聲錄音機傳送到電腦中。智冠科技的關係企業亞洲唱片當時即已投入製造，可說是國內的鼻祖。我們知道電腦訊號是 0 與 1 的訊號，不像一般的音樂，所以在錄的時候，音量訊號表在 0 時是靜止的，1 時是掃到底的，因為電腦音量約超過正常音量的兩倍，所以在錄的時候，是很明顯的抖動，看起來很好玩，可是沒幾分鐘，指針就停在頂點，我們還以為都是 1 的訊號，仔細檢查，原來機器壞掉了，就這樣做了一年多的時間，賺的錢還不夠修理機器的費用。

而當時遊戲的類型也很少，都是任天堂遊樂器轉換的動作類遊戲，像小精靈、超級運動員等，量也很少，直到民國75年 IBM 電腦橫掃臺灣市場，就進入第二期的轉型期。IBM 電腦是使用磁碟機和360K磁片，美國也開始有磁碟片的休閒軟體出現，遊戲也開始因磁碟片容量較大而多元化，但是因當時國內電腦大部份為單色，且以鍵盤操作較不靈活，所以買軟體的幾乎都是沒錢去玩電玩的學生。可是大家都知道玩電玩是會著迷的，不相信，到遊樂場去拍個人的臉部表情特寫。

到了民國77年，隨著電腦的日益普及，美國的軟體業者大量投入財力、物力發展休閒軟體，即開始進入成長期。這時的休閒軟體已避開了色彩及操作上的缺陷而開始有各種不同類型運用智慧、想像力的遊戲，諸如模擬戰略類、運動類、博奕類、角色扮演類、立體動作冒險類等。尤其像世界最有名的喬治．盧卡斯電影公司也將它的聖戰奇兵電影搬上電腦，你可以扮演主角印第安那．瓊斯深入虎穴展開各種冒險，音效、聲光畫面效果均十分吸引人，而另一家 Microprose 公司則把波斯灣戰爭中赫赫有名的戰機如F-14、F-15、F-117 隱形戰鬥

第二屆金磁片獎

機窩成樣擬飛行遊戲，不但大受歡迎，更榮獲美國國防部青睞將其納入訓練戰鬥教材之用。

以上的各類型遊戲發揮人類智慧的最高想像力，脫離了電動玩具的窠臼限制，而天馬行空，創作空間寬廣。如果打一個日常生活的比喻，電動玩具遊戲就如一杯清涼的可樂，喝了馬上消暑解渴，但是全世界只有一個配方，口味完全一樣；而電腦遊戲就像一杯茶，它雖然無法立即消暑，但卻能生津止渴，而且愈喝愈香，而且還有春夏秋冬、高山、平地、海邊等不同產地品種各種選擇。

此外消費人口也慢慢明顯區隔，電視遊樂器集中在中、小學生輩，而電腦遊戲則集中在高中、大專、上班族等較成熟的年齡層。電視遊戲器可以訓練出很多金手指和鬥雞眼，電腦遊戲就沒有辦法了。

第二個單元是中文休閒軟體的發展環境與未來的展望

民國76年，國內軟體業翻拷國外軟體仍相當盛行，智冠科技當時即意識到翻拷之路不能長久，就開始與美國公司接洽代理工作，剛開始阻力重重，且美國公司姿態很高，但是經過4年的努力，終於簽下了美國前20大電腦休閒軟體公司以及包括英、法、德、加拿大共33家的臺灣及香港代理權。

但是發行了將近三百種的休閒軟體，卻仍然感覺它們畢竟不是本土的產品，缺乏一股親切感與親和力，而且對英文程度較差的消費者也是一種相當吃力的事情，尤其看到屬於中國人歷史國寶三國志、水滸傳竟是出自日本人的創作，反銷回臺灣，更是義憤填膺！

所以我們擬定了兩個大目標，第一我們必須將國外的軟體文字訊息漢化，也就是除了說明書外，包括螢幕顯示也全部中文化，這個工作經過我們派工程師到美國與其研究修改後，已獲致突破性的進展，我們預計在年底前會推出第一套漢化的國外軟體魔法門Ⅲ。

第二個大目標就是我們要極力推動國人自製軟體的快速成長，因此我們毅然決然於去年八月舉辦第一屆全國金磁片獎休閒軟體設計大賽，希望能拋磚引玉，帶動國內設計軟體的風潮。結果獲得了各界相當大的迴響，尤其是得獎作品推出後更獲得廣大消費者的支持，在中國時報於今年七月份十大好GAME大家選的排行榜裡更名列前茅，這給我們相當大的鼓勵與信心。再看今年的參賽作品，品質更是大幅的提昇，這足以證明我們並不是不能做而是不做，所以我們準備將這個比賽落實到全省各個角落。

我們預定在年底前推出一套專門繪製電腦動畫的工具軟體Deluxe Paint Ⅱ（Apple版為Studio／32），這是目前繪製遊戲動畫最有名的軟體，我們將會以建教合作的方式將這套軟體推廣到學校去，使國內設計休閒軟體的工作能生根，讓更多人來參與。將來我們希望也能有國人自製軟體的英文版、日文版等外銷到世界各地，為我們中國人揚眉吐氣，相信只要大家同心協力，這個

得・獎・作・品

第一名・聖域傳說

作者／李超群、李超

遊戲簡介：主角看書時，書中的魔王突然從書中跑出，將主角拉入書中，故事由此展開。李超群、李超良兩兄弟投入相當多的技術和心血，遊戲畫面絢麗，旋律緊湊，烘托出主角一心除魔衛道的正義使命感。這種魔幻之星方式的RPG手法表現出相當的質感，而且遊戲腹地深廣，敵人和物品造型眾多，可見作者所下的設計苦心，作者豐富的想像力更在各處場所背景表露無遺。



＝冠軍得主李超群＝

頒獎典禮目擊報導

日子必會很快到來。

資訊工業策進會副執行長周鈺寬先生隨後致辭時表示，擅長於程式寫作的人寫出來的GAME未必好玩，而有編劇能力的人往往不善於寫程式，因此他希望資訊相關科系畢業人才致力於開發工具程式和函數，讓非資訊相關科系畢業而有創意的人用以發展GAME，國人設計GAME的風潮將更加壯盛。

軟體協會理事長余宏揚先生則帶來更令人興奮的消息，他說我國被戲稱為「資訊科技大國，資訊應用的小國」，今天看到國人這樣優良的軟體，他將把這些資料帶到國內外舉行的國際資訊展覽會上，揚眉吐氣一番！另外他還提議和智冠科技合辦第三屆金磁片獎，此言一出，立即贏得智冠科技總裁王俊博和全場來賓熱烈的掌聲！

來賓致辭之後，緊接著是第一屆得獎作品回顧和本屆入圍作品介紹，精美的畫面，優異的設計巧思，一下子就擄獲全場來賓們的目光，教人連連叫好，一時難以判定孰優孰劣。

終於到了最最扣人心弦的時刻一揭曉名次！本屆得獎情形一面倒，角色扮演類遊戲不但囊括了四名，冠軍更是由李起瑩、李起旻兄弟合寫的 RPG 聖域傳說獲得一各位讀者對李起瑩三個字應該不陌生吧？沒錯，他就是四川省和銀河帝國傳的作者！功力進步之快令人驚訝、讚歎。

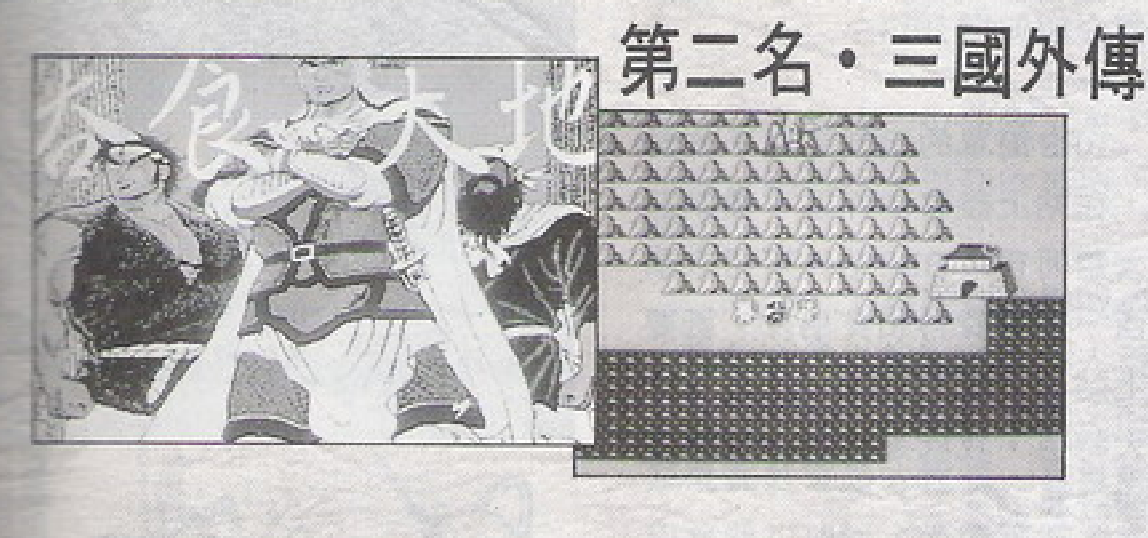
本屆評審，前軟體世界雜誌總編輯謝明奇先生講評時打趣說道，在他還身在軟體世界的時候，為了自己很想玩四川省，便「脅迫」李起瑩寫了個四川省，這樣一來在PC上就有得玩，可以省下很多錢。雖然他跟李起瑩有這層不尋常關係，不過評審時絕對沒有循私，五位評審一致看好聖域傳說，積分遙遙領先第二名的吞食天地。

天下沒有不散的筵席，評審講評、 Q&A 、作品觀摩之後，典禮在4:00圓滿結束了。在期待得獎作品早日上市以便玩個過癮的此刻，我們呼籲有好點子和有興趣寫GAME的各路英雄早作準備，很可能明年第三屆金磁片獎得主就是你！

介・紹・・・・・・

作者／劉裕敏、劉裕祥、呂學森

第二名・三國外傳

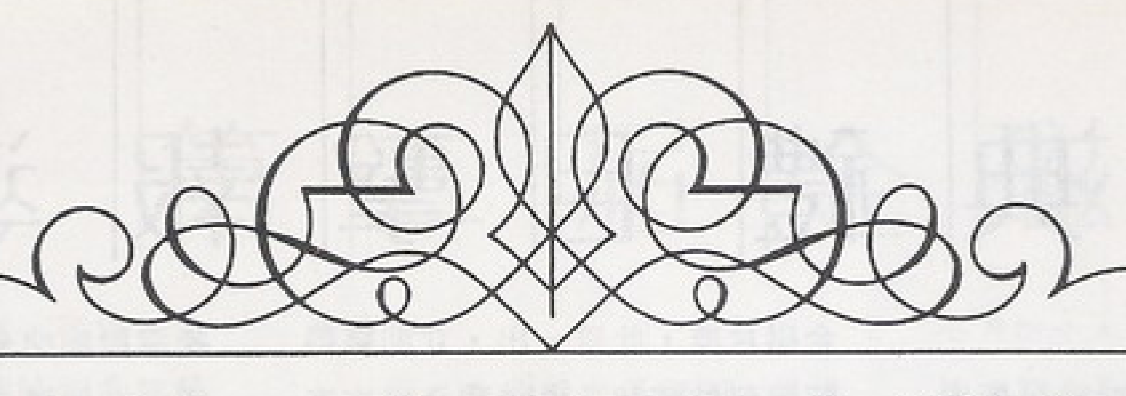


遊戲簡介：這是改寫自任天堂 RPG 的三國外傳--吞食天地（SANGO)的作品，強烈的勇者鬥惡龍手法著實給予人莫大的吸引力，三國名將一一以二等身的可愛卡通造型出場，並且將歷史推向劉備一統天下的想像式結局，是相當成功的移植作品。

作者／吳茂正、薛尊仁、江允智、陳昭銘、王鎮岳、曾國閩

第三名・魔　笛

遊戲簡介：由於朋友的邀約，主角與其一同觀看其父遺留之日記及拼圖，當主角將拼圖拼完的剎那，一陣黑暗，俟主角醒來已身在野地，並有一隻大蛇環伺，在緊要關頭之際，被三個女人解救，此三女人的主人要求主角將其被捉的女兒救回，故事由此展開。精心設計的幽默對白和動作性的戰鬥，使它在趨近美國著名 RPG 創世紀VI的風格之餘，別有一番不同的滋味。



國內報導

高雄工專BBS座談會

時　　間：十月一日
地　　點：高雄工專雙科館
出席人員：城市之狠惠老師、藍斯特萊先生、雄專學園許同學
　　　　　社長謝國豐、軟體世界倪自强、林金鋒
採　　訪：Small　May

望著指向六點十六分的指針，我急得如熱鍋上的螞蟻，車子被塞在大昌路上一動也不動，天啊！再不動可要遲到啦！說時遲，那時快，猛聽見一聲喇叭聲，夾雜著令人刺耳的加油聲，魏大哥竟衝出層層車陣，高雄工專已赫然出現眼前，帥啊！！

偌大校園內，哪位是謝國豐呢？眞後悔上次梅姐介紹時，沒有好好瞧瞧！忽然遠遠看去，見有一人脖子伸的跟長頸鹿一樣，一問之下果然是他。嗯！人很親切，帶著我們一行人進了會場，六點半一到，社長即介紹與會的站長，在簡單的自我介紹後即進行討論，首先由城市之狠惠老師發表：

惠：

接觸BBS時間不久，約一年多，有些網路站對我建了一個333 網感到有些驚訝，以往發燒友們對BBS站要付費感到不解，但這種情形近來已有改善，大家已逐漸接受使用者付費的觀念，另外我也希望大家能有個觀念：軟體也是有價的！希望大家能夠重視版權。

倪：

我非常同意惠老師說的這點，近來我發現很多BBS站，皆有許多有版權的東西，這點很誠摯希望他們能夠改進。

謝：

聽完二位站長語重心長的談話，我們請藍斯特萊站長談談架站的經驗。

萊：

架一個站是很辛苦的，你會遭遇到很多問題，BBS整個系統需要很多程式，首先你得先摸清各個程式的運作方式。

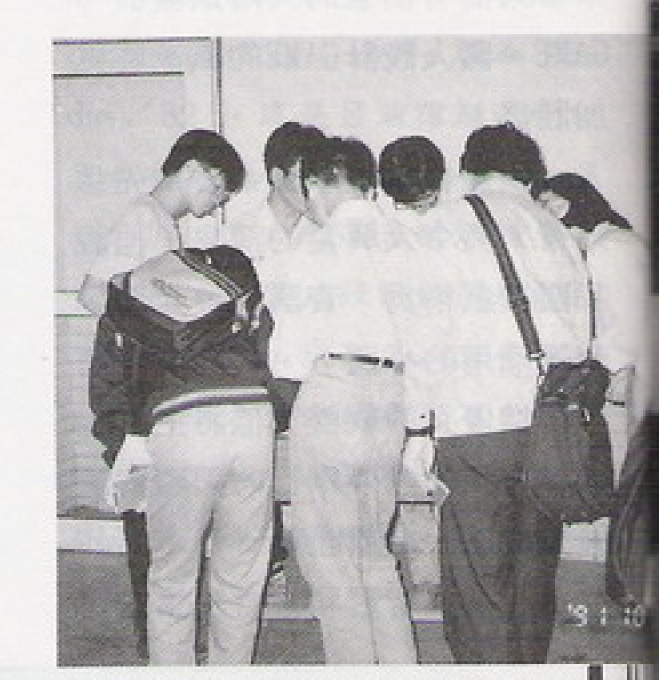
謝：

看看大家的表情，也許談得太深了一些，我們再請惠老師為我們介紹何謂BBS？

惠：

BBS簡單的說就是電子佈告欄，在站上設有信件區、檔案區，大體而言，BBS站你可用來學東西、查看資料和交朋友，祇要一上站即可廣結善緣，這是BBS最大特色，我就是因為這樣才認識謝社長的。

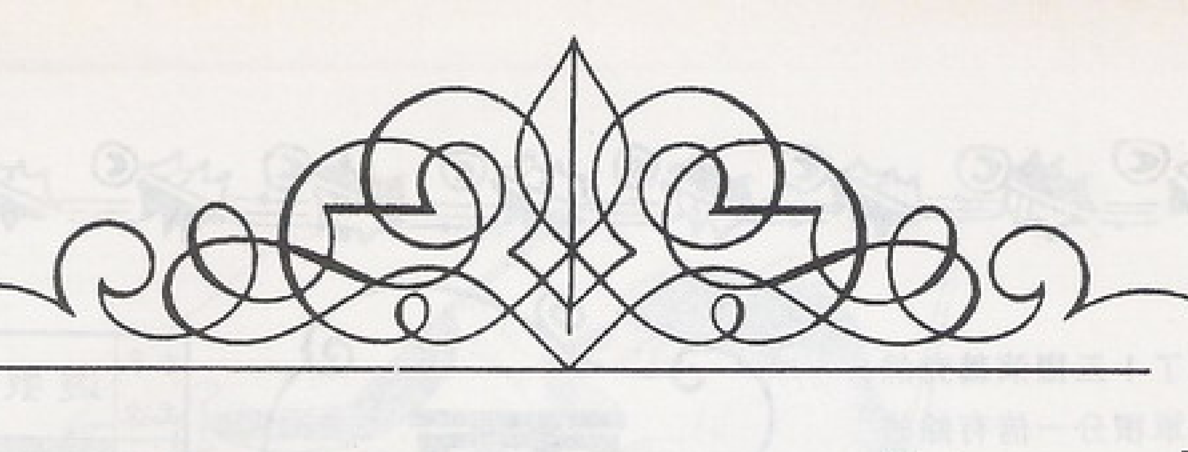
BBS的使用階層很廣，從國小到四、五十歲的站友都有，不過在此有一先決條件，就是你必須會中文輸入法，並認得英文字才行。如果你是個對新資訊很渴求的人，BBS站常能提供很多新的訊息給大家。如果你是上國際網路站的話，如 FIDO 網。你寫





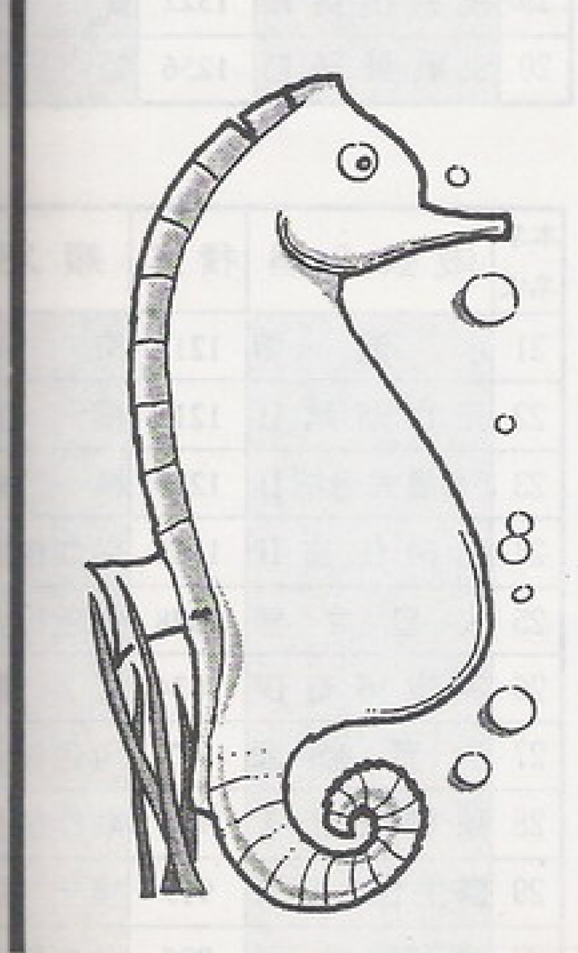












的一封信很可能明天全世界都看得到了，所以寫BBS的信件希望能夠慎重一點。

倪：

BBS上最主要的兩個架構就是信件區及檔案區，有些站友一上站就去檔案區拿檔案，甚至抱定了慢慢搬的心態。我覺得BBS站應該是一個交友學東西的地方，而不是一個只讓人拿檔案的地方，最重要的是大家上站時能多提供一些自己的心得，在適當的信件區發表，達到資訊交流的目的。

上BBS站必須有的配備：電腦一部、數據機一部、通訊軟體及電話，最好能有40M以上硬碟一台。有人打電話問我：「我打了電話去你們的BBS站都沒人接，只聽到一些嗶嗶聲，怎麼回事？」（台下大笑）剛才我所提的那些配備你都有了，那麼你就可上站了。

謝：

現在我請一位同學上來，補充各位站長沒有提到的事項。

學生：

我講一下關於數據機的功能，我們之所以能和遠方的人溝通，最主要的工具就是電話，而數據機就是電腦的電話，具有解調和調變的功能，使電腦能透過數據互相溝通。

謝：

說到此大家應對BBS有一認識，想必大家有問題要發問，可以舉手發言。

同學問：

請問POINT與私人站有何不同？

許：

POINT可以說是一個下游站，POINT可以幫主站台做接信的工作與密切的聯絡，而私人站是只供一些特定的人物使用的BBS站，並不對外開放，通常爲一些特定的團體。

同學問：

請問網路與BBS有何不同？

倪：

網路有二種，一種是一台主電腦附上幾台終端機，終端機不做資料上的處理，只負責輸入，所有的運算處理全由主電腦執行。一種是由許多個人電腦組成，各個PC處理特定的資料後，經連線而組成可用的資訊，基本上BBS與網路並沒有什麼差別，都是以資訊交流的地方，所不同的是網路爲處理特定事物所架構的，而BBS則不，它是一種開放性給大家一個經驗交流的地方。

當筆者正寫得起勁時，座談會已將落幕，謝社長起身向與會站長、同學致謝，會後仍有爲數不少同學繼續與站長們討論，而由於與會站長們彼此也不認識，走下台後討論的氣氛比台上熱絡，看來我還有的採訪呢！

啊！不行軟體世界主編老大祇給我二頁報導，再寫下去可得讓主編改得面目全非了。

各位發燒友、筆者在此特作聲明，由於我並非BBS專家，亦非電腦玩家，是軟體世界剛招考錄取的新記者，第一次出使任務即遇到如此專業的座談採訪，實在是心驚肉跳，若有不周或遺漏之處，請多多包涵，感激不盡！！阿門！阿門！！



票選排行榜

十二月號

實在太誇張了！三國演義竟然以超過亞軍積分一倍有餘的姿態遙遙領先群雄，再一次封王。在策略遊戲高手眼中，三國演義不是一個好遊戲，因爲對他們而言，三國演義太簡單了，缺乏挑戰性；但話說回來，大多數玩家的功力都不高，也沒時間苦練，更重要一點是他們玩GAME是爲了找回或保持自信心，絕不會自尋挫折感，這應該就是三國演義難度不高，卻能讓大多數玩家覺得好好玩的原因。

這一季排行榜上最風光的要算銀河飛將系列了，不但銀河飛將Ｉ拿下亞軍，就連祕密任務Ｉ、II也分居第28、24名。再看美國方面，銀河飛將Ｉ早已蟬聯了好幾個月的最佳動作遊戲，形成太平洋兩岸相互輝映！如今銀河飛將II早已隆重出片，讓我們猜一猜下季排行榜它會得到第幾名。

和上一季相比較，還是老面孔居多，名次互見升降而已，而策略、角色扮演兩大類遊戲依舊佔有二分之一的席位，頗有大勢底定的味道。可惜的是三國志、水滸傳兩遊戲遭受重挫，可能是一來是老遊戲，畫面、音效和新遊戲比起來相形失色；二來是英文版，不比三國演義可以直呼將領姓名來得痛快過癮吧？

新遊戲中以魔眼殺機、中國之心表現最好，一上來就獲得第四、第六名。中國之心這種只支援 VGA 、硬碟的好GAME，相信令不少單色螢幕玩家「咬牙切齒」，但衡諸越來越多的國外遊戲只有彩色版（甚至只有 VGA 版），以及國內單色螢幕市場萎縮、大量單色螢幕更換成 VGA 螢幕等趨勢，我們有一句話要給單色螢幕玩家：明年年底之前再不更換成 VGA 螢幕，恐怕就沒有幾個新遊戲可以玩了。

下季再見。



※票選範圍：軟體世界貴族版、珍藏版遊戲。

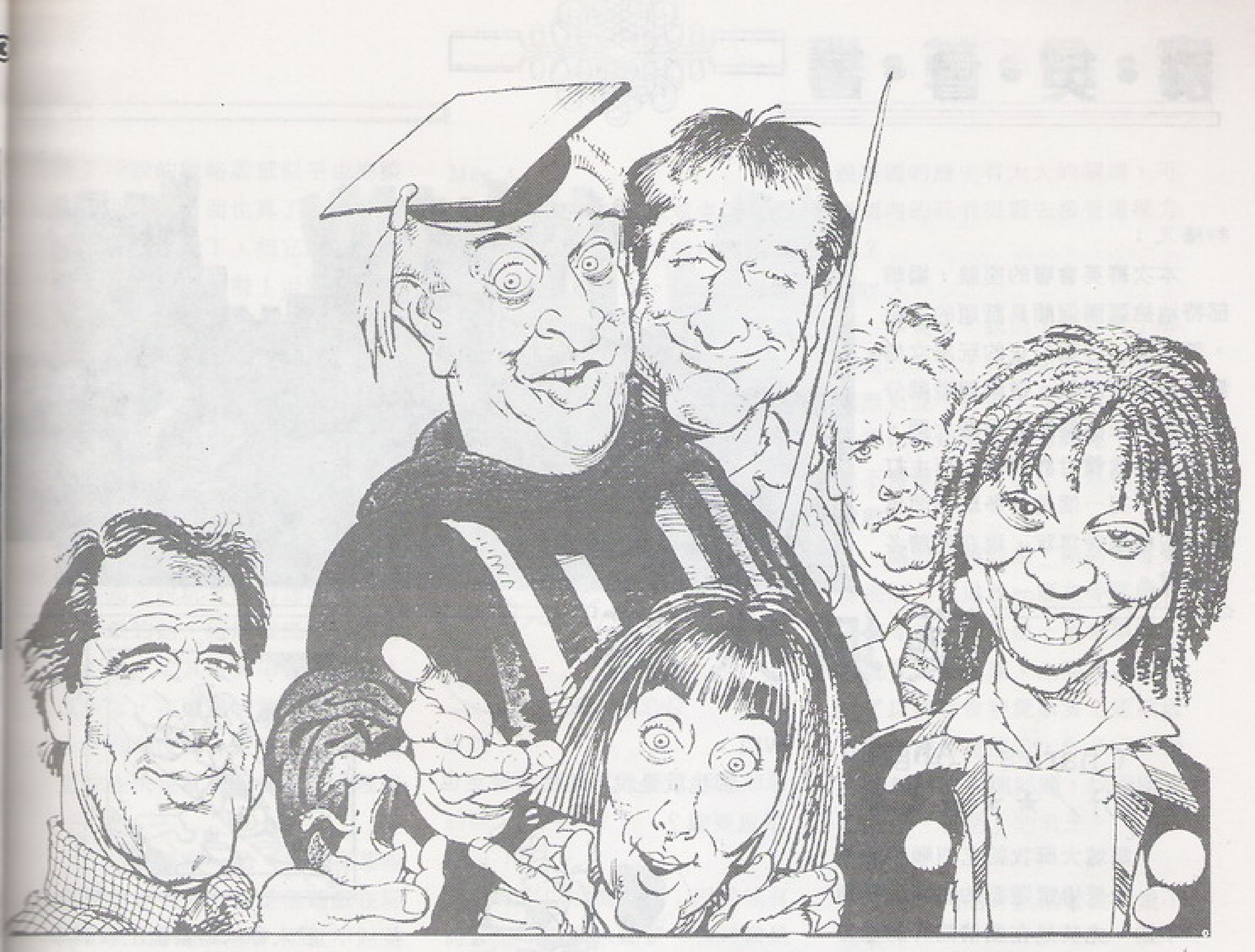
※加權計分方式：每張選票的第一名得十分，第十名得一分。

※資料來源：軟體世界雜誌第29期（九月號）遊戲票選。

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
1	三國演義	13963	策略
2	銀河飛將 I	5705	動作模擬
3	神州八劍	4977	角色扮演
4	魔眼殺機	4760	角色扮演
5	創世紀 VI	4138	角色扮演
6	中國之心	4089	冒險
7	神劍封魔	4061	動作角色
8	鐵路大亨	3023	策略
9	銀河帝國傳	2819	策略
10	決戰中國象棋	2132	智育

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
11	楚漢之爭	2085	策略
12	麻雀學園	2081	博弈
13	三國志	2044	策略
14	幽靈騎士	2041	角色扮演
15	模擬城市	1738	策略
16	四川省	1654	智育
17	波斯王子	1430	動作
18	國王密使 V	1416	冒險
19	猴島小英雄	1322	冒險
20	決戰俄羅斯	1256	動作

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
21	水滸傳	1218	策略
22	死亡潛航 II	1216	模擬
23	F15鷹式戰機 II	1213	模擬
24	祕密任務 II	1165	動作模擬
25	火星之旅	1078	角色扮演
26	宇宙傳奇 IV	1034	冒險
27	洪荒帝國	997	角色扮演
28	祕密任務 I	970	動作模擬
29	醫生也瘋狂 II	919	模擬
30	御封戰將	905	角色扮演



群·英·會·審

遊戲定星等

時間：

80年10月28日（星期一）

召集：

李初陽

整理：

Silvia

片名：

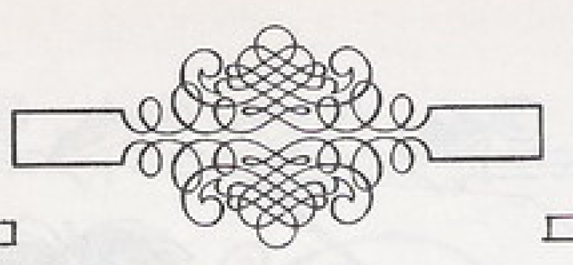
築城大師、破壞神傳説

GAME林高手：

WEI、May、科長老、 Charles　Angel　、諸葛不亮、馬爾寇溫

各星等的意義

★★★★★ GAME中極品　★★★★　瑕不掩瑜　★★★　普普通通





初陽兄：

本次群英會審的座談，編輯部特地挑選兩個頗具話題的遊戲，請各位以客觀公正的玩家立場發抒個人的評價。這兩個遊戲分別是歸類在模擬類的築城大師，也是30期軟體世界雜誌封面主打的遊戲，另一個是許多玩家頗爲議論的破壞神傳說，現在就請各位發言。

築城大師

Charles Angel
評分／★★★★☆

築城大師我給它四顆半星。

我覺得這遊戲的畫面做得還不錯，尤其是在劇情簡介的地方。片頭畫面讓人的感覺是這個遊戲是頗爲精緻的遊戲，而事實上這遊戲還眞是非常精緻。畫面姑且不提，等你玩了就知道眞的是不錯！對於它整個遊戲而言，我覺得這個遊戲主要的重點，並非只是放在蓋城堡而已，事實上在城堡之外，你所扮演的是一個要蓋城堡的君王，所以說你除了設計城堡、分配人力以外，你還必須適切地處理一些突發事件，我覺得在這點上蠻能滿足某些想當國王的人……

WEI：

請問一下：那些突發事件會不會影響你蓋城堡的進度？

Charles Angel、May兩人異口同聲：會！絕對會！

WEI：

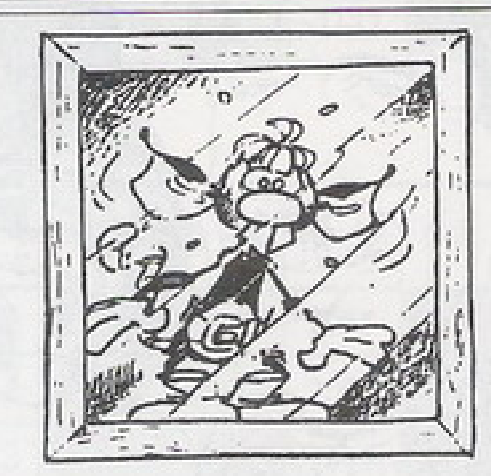
那也就是說，城主的決定也很重要囉？



Charles Angel：

對！他的決定蠻重要的。因爲他的某些決定會關係到你錢財、軍隊的運用外，若你在某個政令上處理不當的話，很可能引起建築工人的反感，而導致你整個工作進度的延遲、甚至嚴重到導致敵人來攻打，若國家的抵抗力較低的話，搞不好你辛苦蓋的成果一下子被人折了。

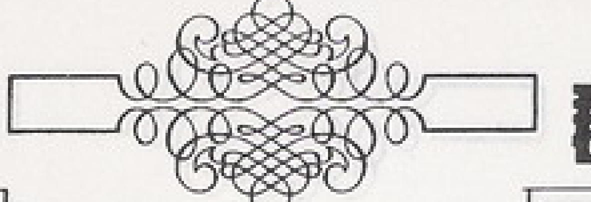
除了蓋城堡之外，它另一部份是著重於國家的治理方面。國家治理方面它所採用的方式蠻含蓄的，就是說在築城的畫面當中，你可以決定你的國家政策以及你的軍隊以外，它最主要的一個重點是放在處理一些國家雜務上。



一般人會以爲當國王很簡單，而事實上，眞正一個國家統治者，若沒有二把刷子也不是很好當的。尤其是在玩這個遊戲的時候，時常有些人會來晉見你，跟你說一些事情或是向你提出要求，在這些事件當中，你必須做適切的裁決，但怎樣才算是眞正好的裁決實在也很難說。

我覺得這個遊戲它本身的戰鬥性並不強，因爲敵人來的話，只要你選的不是很難的階層的話，只要派兵出去，幾乎都可以把對方打敗，而且在戰鬥上的戰術設定也不是很難，也不會很複雜，都是幾個簡單的指令而已啦！佈署、指定目標、攻擊目標這樣而已，並不像一般的戰略遊戲那樣有很複雜的指令。

我個人的感覺是它並非以戰略爲主的遊戲，應該可以說是治理國家的模擬遊戲比較適切。一



群·英·會·審

般人所說的戰略遊戲似乎也把整個治理國家方面也算了進去，那在這種層面之下，把它算是戰略遊戲也無可厚非啦！但我是覺得這方面應可以說是治理國家的模擬遊戲，它模擬一個國家讓你去治理，模擬一個城堡，讓你去蓋這個城堡，模擬當時的君王讓你去管理你的人民去蓋你所希望的城堡，繼而往外擴張，所以我覺得它屬於國家治理的模擬遊戲。

如果說玩者眞的想深入去玩這遊戲的話，這遊戲應該是頗爲耐玩的。尤其是其中會有很多人來煩你，在國家治理的一些雜務上蠻有深度的，並不是說隨隨便便做些決定就可以把國家治理得好。

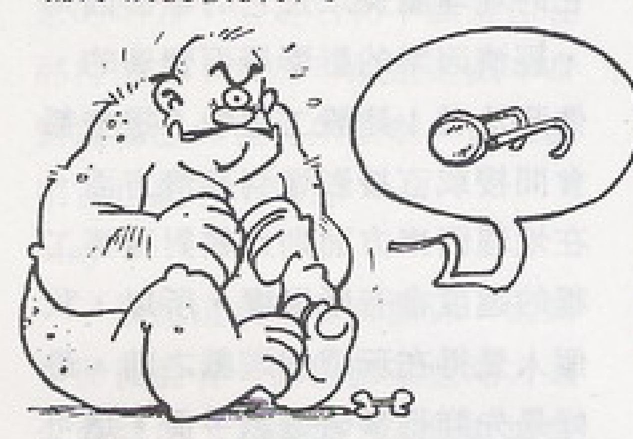
另外提到一點，我曾在某些報導上看到有人說這個遊戲在玩時，英文訊息太多，而且不對英國中古世紀的歷史有所了解的話很難玩得起來，而我個人是覺得他這樣講也沒錯，畢竟這個遊戲主要的歷史是環繞在中古世紀英國貴族方面的鬥爭及一些發生過的事情上面，跟歷史背景有些關連，玩者若要很深入去玩的話，最好去找一些關於英國中古世紀的書籍來K一下。不過遊戲手冊後面有提到關於當時環境的介紹，用這些資料來玩這個遊戲應該綽綽有餘了，如果你用心地去記手冊上所提供的歷史狀況的話，玩這個遊戲應該不會有很大的困難才對！當然啦！你說它英文訊息多時，也要考慮自己的英文程度是否足夠？

WEI：

這裡有個問題！剛開始要從哪裡著手比較好？我剛進入遊戲時眞的不知道要從哪裡開始？

May：

我是覺得你可以看完所有的畫面之後，先從農夫階段開始，因爲這階級最簡單。你先把每個可能發生的步驟適應了後，再選擇難一點的階級，因爲你若一開始就選擇較高難度的話，還沒準備好城就被拆掉了！



WEI：

如果遇到工人要求無理加薪的話，怎麼辦？

May：

你可以看情形呀！因爲他有時候並不是要求加薪，有時候是要購買某些必須使用的材料，或是弓箭老舊需要更新，這些都是合理的要求，你可以答應他。如果說他要求得太過份了，你可以委婉地拒絕。

Charles　Angel：

我再補充一點：事實上你若從最簡單的階層玩起來的話，他們要求什麼你都可以答應他，甚至你的兄弟在外做了壞事而要求你給他一些錢的話，你都可以答應。但是若你階層較高的話，你在花錢時就要更爲小心，因爲階層愈高，年收入及遊戲開始所擁有的錢都會相對地減低，然後你賺錢就比較難，到了這些地步的話，玩者對金錢就要錙銖計較了，這個遊戲的難處也就是在這邊。

Charles　Angel：

那你覺得信差很煩？是不是跟英國的歷史有太大的關連，可能國內的玩者很難去接受這種方式？

May：

事實上，我也不是非常了解英國的歷史，我是覺得玩這個遊戲歷史並不重要，你可以去了解，那你玩起來會更有興趣，但你並不需要非常了解才可以玩這個遊戲。

關於信差的話，剛開始會覺得很煩，因爲我一直在等那個城堡蓋完嘛！可是他一直來煩我，我就覺得很生氣，久而久之，玩久了以後你會發覺事實上遊戲最有趣的就是這部份，你必須花很多腦筋解決各種問題，以證明自己是個「英明」的君王。

WEI：

那戰鬥的時候部署位置重不重要？

May

評分／★★★★

佈署方位的話，其實你可以看螢幕的訊息，它會告訴你敵人是從哪個方向攻過來的，你只要把你的軍隊佈在那個方向就可以了，但是你佈署的速度要快，如果你還沒來得及佈署完畢敵人就攻來的話，那對你就很不利了！就只有這一點比較麻煩而已，其他的話就很簡單，只要你佈署完後，他就自動開打了。

我給它四顆星！

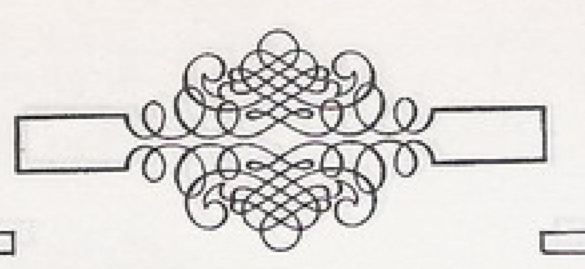
WEI：

你會不會覺得畫面上的人、物太小了？

Charles　Angel：

的確是太小了！築城大師在這方面它爲了讓玩者看到的視野

群・英・會・審



更大，相對地它就把這些東西稍微做了一些縮小，所以說你在蓋城堡時所看到的人物就只有像螞蟻一樣大而已。如果說築城大師能針對蓋城牆時的畫面做局部的放大，那更能增加這遊戲的趣味性。

對了！提到趣味性的話，若玩者在玩時，很用心地去看螢幕的話，便會發覺程式設計師設下的一些蠻好玩的現象，例如有時候會有人不知爲什麼跑到城牆上跳下去自殺？



我個人對這個遊戲玩起來的感覺有時候會覺得有點兒枯燥，畢竟它動的東西並不多，有時就是純粹坐在那邊等著城堡蓋起來，等著把剩餘的人手指派到別的地方去蓋，如果他不蓋的時候，就用某個方法去催促他，叫他趕快蓋，好像就僅止於這樣，偶而有個信差過來，或敵人攻打過來，在這種情況下，蠻好動的玩者來玩這個遊戲的話可能眞的會睡著！

科長老

評分／★★★★

關於築城大師這個遊戲我給它的評價是四顆星！

在這個模擬遊戲中，它的模擬成分是屬於系統模擬，但它並不是讓你去熟悉或熟練某種機械的操作，相對地它是一種無形的系統運作，大到整個國家的治理，小到像某件事情由上到下通行的程序，通常它若跟事實的逼眞程度相當接近的話，就比較偏向模擬的成份。

個人覺得在這個遊戲中比較特別的大概分爲兩部份，一個是它的地理關係以及它的經濟因素，經濟因素的影響層面蠻廣的，像政治啦！建設工程啦！這些都會間接或直接影響到經濟方面。在地理因素方面則比較對建築工程的進度會有所影響，所以，我個人覺得在玩這個遊戲之前，最好是先詳細參研遊戲手冊，這可以減少你相當多的摸索時間。在你研究過後再往其他部份加以探索，相信不少人也能發現不少自己獨到的心得。

只要看過手冊的人大概都知道你選擇築城的地點有所不同，採擷材料的時間也會跟著變化，除非你不想向時間挑戰，只要把城堡蓋完就算了，否則，良好的築城地點將是你必須優先考慮的重大抉擇。在你開始建築之後，免不了會發生很多事情，比如說糧倉會被老鼠偷啃了啦，或許由於冬季的來臨，農工們都必須休工一季，這些都會實際地影響城堡的修築進度。

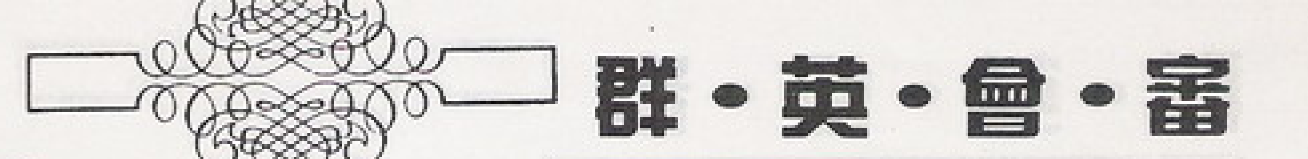
從築城的時間來講，儘量避免它意外事件發生是比較好的，比如說城牆倒塌、外敵來襲，這些都會讓你的建築工事停頓或延遲。另外，當你在築城時，固然要有材料，雇用工人也是你在這個遊戲中要特別注意的。

在稅收方面個人沒有特別的建議給各位，因爲在進入這個模擬遊戲的同時，經由不同的作法，相對的也讓你可以了解到成爲一個強硬的暴君與濫好人之間的差別究竟有多大？有時候因爲你一時的善心會招致更大的麻煩或是更嚴重的後果，過於嚴苛也可能會有意想不到的情況產生，這些情況相信有用心體會的玩者都會了解。

在這遊戲中有幾樣基本設定，除了你的城堡跟扮演的君主可以自行命名之外，你還可以設定打算建築幾座城堡，假如你設定你要建築一座城堡，而你建築完這城堡之後，遊戲也不會這樣驟然結束，它會先問你：「是否要結束本遊戲呢？」如果你覺得愈來愈上癮的話，你也可以拒絕它，而繼續進行你的鴻圖大業。記得在某些過程當中會有外邦的人來和你交涉，他們的企圖當然是希望你不要在這個地方建築城堡。

在部隊戰鬥方面，我個人認爲還可以再多做些介紹。有關部隊方面共可分爲兩部份，不是他的兵種，而是他的調派系統。可分爲部隊的人數與部隊的數目（小隊組數）。你可以分別指派一個小隊有多少人，當然人數少的話戰鬥起來是比較吃力，在戰鬥戰術方面，你的小隊數目更多你可以做更廣的戰術隊形應用，如果說你想以實力來總決戰的話，我想即使小隊的數目比較少還是以保持懸殊的軍力爲上。

另外在有關於前面各位所提到的建築及其他雜事干擾的事件影響，個人的感想是如果沒有這些雜事干擾的話，可能眞的築城築到一半就睡著了，它可以藉由這些事件來讓你稍微分一下心，腦筋稍微轉一下，以免因麻木而過於遲鈍。另外就是由於建築城



壘易受金錢、材料來源等其他因素的影響，因此你也可以藉由這些治理過程當中設法將各方的因素締造成對你比較有利的條件，我想這也是我們在治理過程中希望自己達成的目標。

在遊戲選項當中有一項是分別檢討你的各種因素的影響程度，好像告訴你在那方面做得較好？那方面做得較差？還算是蠻不錯的設計，可以讓你及時迷途知返，不至於犯下滔天大錯！

WEI：

蓋城堡有沒有地皮限制？

Charle Angel：

據我玩的感覺是，如果你選擇蓋一座城堡的話，那你只能蓋這座城堡，若你選擇的階層是農夫以上的話，那就須要自己打地基，但要打地基時，它會限制你就在某個地方打地基，而不能隨意選擇地點，就算你看到一個中意的地方，但是它仍不願讓你在那打地基！我想可能這遊戲本身對這種歷史性有所限制，跟英國中古世紀有所關連……

May：

我想這跟地質有關係，因為手冊後面有一部份講某些地方適合蓋城堡、某些地方不能蓋城堡。

Charle Angel：

可是我所移到的地方跟原先蓋城堡的地方差不多呀！

May：

因為有些是砂地，那就不適合蓋城堡。

科長老：

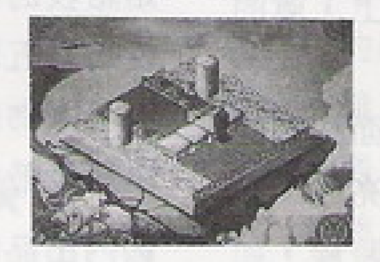
有一點遺憾的是築城大師在螢幕的捲動方面速度稍嫌緩慢，覺得蠻可惜的。另外它採用較立體的視覺，所以有一個功能，蠻不錯的！將你的視覺做 180 度的旋轉，對這一點是蠻具親和力的設計。

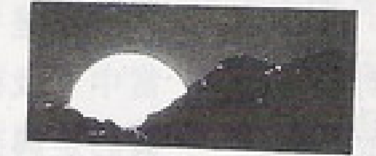
初陽兄：

破壞神傳說在剛推出DEMO片時，對玩家造成相當的震憾及預期心理，現在請各位就實際玩過破壞神傳說之心得，發表個人的看法。













破壞神傳說

破壞神傳說

WEI：

破壞神傳說的畫風是日本式的畫風，我個人非常喜歡，所以我覺得它的畫面蠻吸引人的！畫面剛開始時的音效非常吸引人、非常有震撼力。因為它是中文的RPG，所以蠻容易上手的，只是有一點怪怪的，大概是才玩不久吧！我覺得它的操作不是很靈活，不知道是不習慣？還是方向感較差一點？

馬爾寇溫

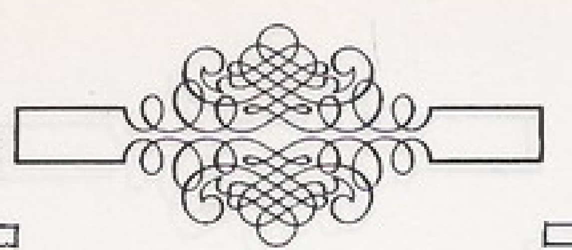
評分／★★★☆

我給這遊戲三顆半星的評價。

這個遊戲的畫面和音效都還算不錯！音樂方面我是很喜歡密碼輸入時那一首，還有到廢墟那邊的背景音樂我也覺得配得蠻好的，很有那種恐怖懸疑的氣氛。

它的3D顯示畫面應該是目前最新的一種，蠻特別的，可是格局顯小了一點。這個遊戲有個蠻大的缺點，就是升級太慢，且經驗值跟金錢都蠻難賺的，尤其是初期那時候，真的很難賺，除非你練到25級以上，升級才可能會快一點。

另外，它整個大陸的地圖稍嫌小些，整個格局算是蠻小的，劇情架構部份蠻弱的。因為它格局太小，所以它必須把一些難題加在升級上面，這遊戲就是當你在某一等級時，你大概只能在某個區域內活動而已，若你要到別的區域去的話，就必須要再升級，再升到更高的等級你才有可能到下一個區域去，否則你就被限



制在那邊，所以說它必須把升級練功方面弄得困難些。

像有些遊戲寫作者，總是會把不應該有難題的地方加入難題，讓玩者因這些難題而卡在那邊，無法很順利地完成這個遊戲；也有些遊戲是較簡單型的，但設計者卻把一些算是找碴的難題加在裡面，感覺上是玩得很久沒錯啦，但是方向已經偏掉了，玩了之後怨氣一大堆，我希望遊戲設計者在這方面能注意一下！

像我玩破壞神傳說目前已升到28級左右了，可是我放棄了，因爲玩這遊戲已經失去它的意義了，把玩家限制在升級上，眞的有點過份！

另外，它的戰鬥畫面法術的效果做得蠻不錯，蠻漂亮的，在戰鬥方面，敵人靠近的時候，如果敵人的體型蠻大的話，那牠的身體的某些部份就會跑到螢幕的另一邊，這一點就不是做得很好！



我覺得這遊戲剛推出時，一般玩家都覺得蠻不錯的，可是一旦深入玩之後，好像有很多怨言，這算是比較失敗的地方，雖說國人自製的遊戲算是剛起步而已，不過，它既然能把畫面處理得那麼好，那我想在劇情這些方面應該也能做得不錯才對，不應該爲了趕進度，或是某些原因而將它草草推出了事。不過，我倒覺得前面劇情方面做得蠻不錯，蠻有一種浩劫後的感覺。

Charles　Angel ：

最初破壞神傳說尙未正式發行之前，我看到的是它的DEMO版。我看到它的DEMO版時，感覺非常興奮。國內終於有人做出較像樣的 RPG 遊戲，能夠跟國外比，甚至有些方面已超出國外水準很多的遊戲。以當時而言，我會給它五顆星，那時會有一種躍躍欲試。

我一直對破壞神傳說抱著一份期許，想說做出來應該會非常地好。等到破壞神傳說眞的出來以後，我立刻去玩。眞的，剛開始給我的感覺眞的不錯，我也是會給它五顆星。不管是畫面、音效、人物的處理上就國內而言可以算是最好的！直到現在仍沒有國內出品的遊戲可以和它相比。

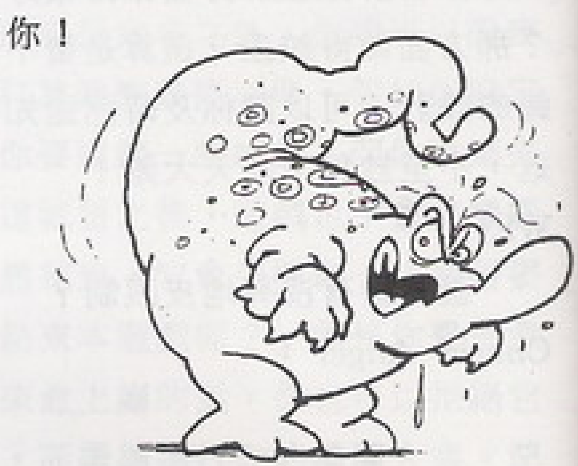
可是，在這麼多美好的幻像當中，我就開始玩它了，剛開始眞的是興致勃勃、很用心地去玩，很用心地去練功。可是慢慢地我就發覺到我似乎卡在練功的胡同上了，碰到某些問題時，明明我知道要怎樣解決，可是功力沒有練到那邊眞的是動不了，這遊戲讓玩者花在練功上的時間也實在太多了。

希望再推出新遊戲時，能加强它的故事性，就是謎題能多一點，能探索地點也多一點。假如它能做到這一點，破壞神傳說或它以後相繼出的遊戲會得到比破壞神傳說還多的讚美聲，不會像現在因爲它的練功和格局太小普遍爲玩者詬病。

破壞神傳說的畫面感覺上它的格局似乎小了點，時常走著走、都不知道前面是什麼地方，如果你沒有買到地圖、時常查看地圖的話，眞的不知道自己走到那裡了。希望下次能將地圖的格數稍微放大點。以我本身而言，就常栽在這麼小的格局上，走到懸崖旁邊都不知道是懸崖，而一腳栽下去。

WEI ：

這遊戲在對話時一定要對得非常非常準，否則對方根本不理你！



Charles　Angel ：

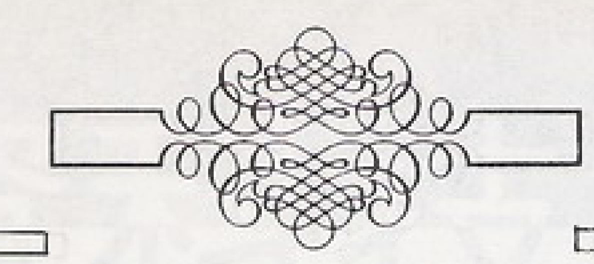
當初我玩遊戲時，本來想只要走到我想問話人的旁邊跟他問話就可以了，誰知道還要看我現在要問話的人面對那一方，然後走到他的正前方，如果要問話的人到處跑的話，你可能也要跟著到處跑，還好這遊戲中的人，大都在固定的地方靜止不動，否則還不知道要追到什麼時候才能講上一句話。另外我對遊戲的繪圖人員感到非常敬佩，他畫得眞的和外國將要推出的遊戲不分上下。希望大宇公司能根據破壞神傳說爲玩家所詬病的地方，能稍加修改，能出更好的 RPG 遊戲。

諸葛不亮

評分／★★★★

我給它四顆星。

這遊戲是採用3D立體的觀點，所以在操縱上可能有點不適應，我剛開始接觸時，也是覺得人物的移動很不順暢，而且在和人



物交談時，一定要對得非常地準，拿取物品也是一樣，要對準某個方位，然後再調查才找得到，比如說剛開始時，他在監牢裡要找一個小鋼鋸，某人就出過問題，某人就問爲什麼找不到，我說是因爲方向沒有對準的關係。

這遊戲的畫面做得的確非常的棒，在畫面細部的繪製上已經到了非常高的功力及水準。可能是作者第一次寫這麼龐大的 RPG 遊戲，所以在某些地方稍嫌有些小缺點存在。比如說程式方式就有好幾個 Bug 。比如在施行法術療傷的時候就有一點問題，如果你現在擁有法力的話，你可以一直施法療傷，但是當你法力用完之後，解毒功能已經無法使用，但療傷的功能還是能使用，我覺得這對喜歡練功的人應該是不錯的「小問題」。



在這遊戲的手冊上曾强調，這遊戲不是以練功、解謎爲主，但是我覺得這話說得不太妥當，因爲這遊戲在冒險過程中，就可以看得出來練功非常困難！而且升級的速度也很緩慢，所以玩這遊戲一定要很有興趣，而且很有時間的人才玩得下。

雖然它的畫面處理得不錯，但仍有稍許小缺點存在，就是剛剛大家所講過的，它在怪物的放大畫面有些小缺點，但是這種小缺點應該可以被它華麗的冒險畫面掩蓋過去。還有它有一點本人非常非常痛恨的一點，就是跟怪物戰鬥的時候很容易中毒，只要你把毒解除的話，那怪物立刻對你施以中毒的法術，但只要你一直中毒的話，那怪物根本就不理你。

還有，我覺得有些地方蠻不合理的，因爲它等級已經差你很多了，但是它每次只要施以中毒法術的話，一定百發必中，而且若怪物的敏捷度比你低很多，可是有時戰鬥剛開始時怪物先出擊，在敏捷度上有一些明顯的小錯誤。在一般的 RPG 上這種屬性應該是敏捷度高的話，出手的機會會高一點或是先出手。

科長老

評分／★★★★

有關破壞神傳說這個遊戲我給它的評價是四顆星。

個人感覺這個軟體本來就其故事而言，應該會有相當好的發展，其畫面、音效也不錯，但是，很可惜在於情節的銜接部份有幾處都顯得不太自然，甚至於怪異，使得對軟體有要求的玩者來說，感覺似乎有美中不足的遺憾。

就如作者在手冊當中所提：「可能這個遊戲會讓某些練功迷有點失望」，個人也認爲這句話說得有道理，以個人的練功過程當中，覺得蠻不平衡的。首先是在於戰鬥場景方面，似乎各區域之間的怪物等級相差似乎相去甚遠，常會讓你有突如其來的感覺，如果你要專心提升等級練功以備未來的挑戰的話，個人也有在練功途中差點睡著的經驗，而且不下數次。

在畫面上它採用的是較立體的造型觀看角度，所以在國內其他自製遊戲或美國方面所發行的遊戲來講，對國內玩者都有蠻新鮮刺激的感覺，我想，這一點也是它在國內銷售可以達到所謂成功的因素之一。不可否認是它的畫面的確日本電視遊樂器風味蠻重，想必作者也受了很大這方面的影響。

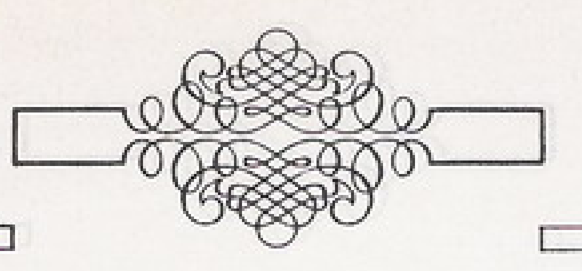
另外在遊戲中採用放大、縮小功能，這點除了在軟體銷售期間所强調的重點宣傳之一，同時在遊戲效果當中，也造成不小的影響，只可惜在某些地方似乎不太能夠適用這種效果，反而造成視覺上的破壞。如果在這些地方能夠夾雜以別的方式表現的話，必能加强遊戲的趣味性。

當然，也有相當多的人提過，手冊及宣傳期間跟實際的軟體似乎存在一點差距，就是介紹資料跟實際情況有些不同。有關於遇到謎題「卡住」的時候，尋找解謎之道，有些要依靠你自己的想像力去解決，而有一些狀況除非是你眞得無聊到各處去試，要不然光是要靠想像力去解決這個問題的話，似乎是有點奢求。

在戰鬥場景方面除了一般的正常指令之外，作者還提供了一個特殊指令。從好的方面來講，這種特殊指令替戰鬥場景帶來新的境界，但相對的也破壞了原先固有傳統角色扮演遊戲戰鬥時候的計算法則，很可能原來只是初級的冒險者，卻可以以這個指令來消滅比它强過若干倍、數十倍的敵人。

如果說你的等級已經相當高之後，也很可能因爲使用這個指令，而使你大意失荊州。因此，

群·英·會·審



個人是覺得這個指令固然對新的境界有開拓的功能存在，但對一般遊戲的平衡感也破壞不少。另外在使用支援音效卡方面，在原來的DEMO片中支援了 MT-32 的音效，然而在正式出版後，似乎沒有這方面的效果，如果讀者們本身有聲霸卡設備的話，倒不妨仔細留意一下特殊效果。除了特殊音效之外，其他音效方面仍然相去不遠、差强人意。

WEI：

請問一下，你覺得結局如何？

科長老：

結局除了前面所講劇情銜接有點脫節之外，還算是蠻典型的皆大歡喜。個人較爲欣賞的不是篇頭的特殊展示，而是在片尾結束畫面當中那一段精采的舞蹈表演。

Charles Angel：

如果它的結局跟片頭劇情介紹相較的話，似乎略嫌簡陋了點，結局應該做得更好，畢竟一個玩者花了那麼多的錢、時間和精力來玩一個遊戲，最想要看的應該是個精采的結局，而不是那種沒有劇情內容的結局。希望程式設計者在設計結局時能多加用心，不要把主要的繪圖重點都放在開場白上，應該把重點放在結局上，畢竟玩者會去玩一個遊戲，就是希望看到一個轟轟烈烈的結局！

科長老：

作者爲了外界某些不法人士的違法行爲，所以宣言破壞神傳說二代從此絕版。個人在此甚感遺憾，深表同情，希望該製作小組能重新振作，繼續製作良好的遊戲爲國內的玩家們服務，在此與軟體世界各製作同仁共勉！



初陽兄：

國人自製之軟體是值得努力開發的，除了爭取合法代理權外，積極開發更具親和力的國人創作休閒軟體更是我們努力的方向。今天非常感謝各位的踴躍發言，謝謝！

/葛乃



最近在電腦硬體市場，敏感的消費者應該可以嗅到一股濃厚的火藥味。這場戰役的結果，是使得386DX CPU價格的急遽滑落。你知道這是什麼原因嗎？請看下面這段戰記....

Intel（英特爾）這家電腦公司，向來被業界稱爲微電腦心臟一CPU的獨裁者。當Intel剛向市場推出80386 CPU的時候，對外宣稱基於支出研究開發及生產費用龐大爲理由，80386賣得貴是合理。同時還聲明：80386的製造技術，絕不授權給其他生產CPU的廠商製造。因爲這是它的「獨門秘笈」。

然而，有一家叫AMD（Advanced Micro Devices）的CPU製造商，對Intel的「獨門秘笈」發下挑戰書，AMD還宣佈它也擁有80386 CPU合法製造的權利，而且這項授權製造合約，早在80年代初期就簽定了。眾說紛紛，讓我們來看看到底誰是誰非！

追本溯源，早在IBM當年進軍PC市場的時候，IBM左篩右選，最後選中了Intel的8088做爲PC—XT的CPU。這是Intel如今發得又紅又紫的最大原因。當時IBM老謀深算，擔心將來有一天Intel讓8088缺貨，影響IBM的市場利潤。所以堅持Intel要將製造技術授權給別家廠商。AMD就在那時，因爲這個原因，取得了8088授權生產的合約。而這個合約，延用至今，卻變成AMD向Intel挑戰的籌碼。

話說回來，AMD剛宣佈要生產自己開發的80386 CPU時，Intel就走上法庭，大告洋狀。但以美國向來保護弱者的立國精神，Intel敗訴，AMD於是得以合法生產它的80386 CPU。

Intel力圖亡羊補牢，想盡辦法阻撓AMD來分享它的市場大餅。最後黔驢技窮，竟在註冊商標上動腦筋。它警告AMD說：「好吧！你可以製造CPU，但不准給我取名386！」

這件事令我想起派克兄弟公司（Parker Brothers）曾經給該公司一個棋盤遊戲「Monopoly」加註冊商標，結果引發爭端上了法庭，最後美國法律條文爲此案例多加一條：「不准有人用字典上的一般字來做註冊商標」。我想Intel應該知道這個案例，因爲它太清楚，什麼叫做「Monopoly」了。

言歸正傳，由於AMD在法庭上的勝訴，三個月前AMD的386 CPU開始在市場上出現。有些電腦廠商推出新機種時，還强調是使用Am386 CPU以別於Intel的80386 CPU。由於Am386 CPU在原來386的架構上做了一些改良

，加上非常有競爭性的價格，才上市便威脅了Intel 80386 CPU 霸主的地位。

更有趣的不只是Intel 386 價格滑落而已。讓我們來分析一下，爲什麼 80386 的PC機種會那麼貴！許多廠商的解釋是因爲I-ntel 386 的 CPU 太貴之故。但是爲什麼 CPU 會那麼貴？難道製作 CPU 的材料矽（ Silicon ）的成本太高？還是因爲它的製作流程複雜，所以 Intel 合理轉嫁給消費者！其實不然，那是因爲80386 的生產技術是 Intel 公司的獨家專利，換句話說，也就是它的搖錢樹。

所以嘛！在 AMD 還沒推出它的386CPU以前，許多廠家要拿I-ntel 386 的 CPU 是難上加難。因爲它被 Intel 握在手中操縱市場。 Intel 還死不要臉地向諸多求之若渴的電腦廠商訴苦：「哎呀！我們也是一天24小時不停地加班趕工啊！可是就是無法趕上市場的需求量…」哎！撒謊也不打一下草稿！

就在戰雲密佈的緊張時刻，有家生產PC的大廠，失竊了一批價值連城的Intel 80836 和 486 CPU 。在此一片缺貨聲中，這則新聞無異是屋漏偏逢連夜雨，I-ntel難道要該廠商慢慢排隊等補貨嗎？還是輪到Intel的工廠領班向廠商哭訴：「缺貨情形那麼嚴重，成品又遭失竊，我們要加班到那一天，才能追趕上進度？」結果都沒有。 Intel 反而拍拍胸脯向廠商保證：「 NO PROBLEM，你缺多少，我幾天之內全數補給你！」

自從 AMD 開始賣它的 386 CPU 以後，短短三個月， Intel 的價格從原來的近五百美元跌到現在只剩二百美元，未來還有不斷下滑的趨勢。我問過一家買賣 CPU 的經銷商，爲什麼價錢會跌得那麼快又離譜？他告訴我說：「你瞧瞧！所謂 CPU 缺貨，其實全是 Intel 在搞鬼，惡性哄抬天價，弄得市場秩序大亂。」

歷史不斷在重演，自從 486 推出以後，大家的目光又開始轉向 486 。同樣的疑問又出現了：難道矽的成本太高？製作技術困難？絕對不是！因爲那是 Intel 的另一棵搖錢樹，我們來看看下面的例子就知道。

「 Intel 剛宣佈推出 80486 SX，這是一顆具有 80486 功能，但只缺乏算術加速運算能力（M-ath coprocessor disable ）的 CPU ，它的市價只有 80486 的一半。」

假設你沒讀過這篇報導，我們來聽聽 Intel 編的另一個故事。「 Intel 把一般的80486 CPU 算術能力拿掉，只賣一般 80486 價錢的一半。同時呢！它也宣佈了另一項產品 80487 一算術邏輯加速器。那是一顆和 80486 長像一樣的晶片，不同的只是它沒有 486 CPU 的處理能力，價格比普通的 80486 稍低一點。」哇！同樣的材料，一樣的大小，價錢只有原來價錢的一半。嗯！眞便宜！ Intel 的算盤打得眞好。

現在 80386DX 的價錢一夕三跌，這眞要感謝 AMD 的加入。不久以後，市場上 386SX 和 386DX 的差價會變得愈來愈少，且386SX 快要退出桌上型電腦（ Deskt-op）的市場，恐怕只剩下膝上型電腦（ Laptop ）是SX最後的家。

說到 386SX ， AMD 版的 CPU 不久也將問市， Intel 照舊先上法庭告狀，企圖阻撓 AMD 的每一個行動。我希望 AMD 早日開發出 80486 ，在 Intel 獨裁的 CPU 市場，擁有自己的一片天空…

銷售排行榜

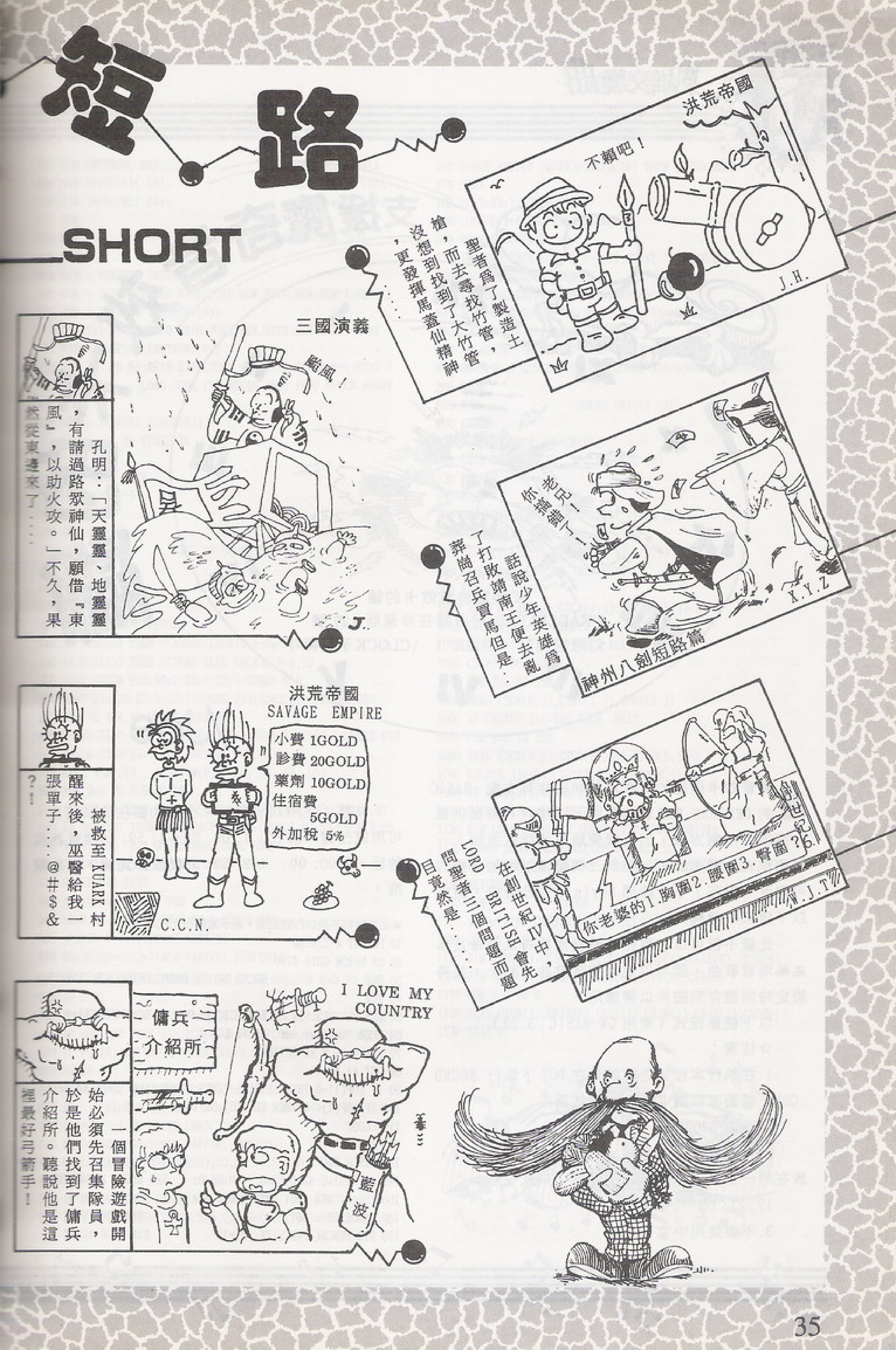
32期名次	31期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	NEW	陸軍棋	博弈
3	2	麻雀學園	博弈
4	4	楚漢之爭	策略
5	8	決戰俄羅斯	動作
6	6	快快樂樂學打字	教學
7	10	俄羅斯方塊	智育
8	7	神州八劍	角色扮演
9	3	決戰中國象棋	智育
10	11	三國志	策略

32期名次	31期名次	遊戲名稱	類別
11	12	中國之心	冒險
12	5	魔眼殺機	角色扮演
13	15	水滸傳	策略
14	NEW	沙漠風暴	模擬
15	23	美女撲克歐洲版	智育
16	16	快打旋風	動作
17	14	快樂泡泡龍	動作
18	NEW	築城大師	模擬
19	NEW	飛狼突擊隊	戰略
20	17	F14雄貓戰鬥機	模擬

32期名次	31期名次	遊戲名稱	類別
21	22	波斯王子	動作
22	24	雙截龍 II	動作
23	25	立體俄羅斯方塊	智育
24	19	立體花式撞球	運動
25	21	烏茲衝鋒槍	動作
26	NEW	新幻想空間	冒險
27	18	獸王記	動作
28	20	圍棋	智育
29	28	終極戰士 II	動作
30	9	銀河風暴	戰略



電玩
GAME
三國演義
用鈔票放火天壽喔!
為什麼連放火也要300金呢?其實燒冥紙就是當時才開始的風俗。
火星之旅
砰
守門員Peters
你這笨蛋!該簽的一個也沒有!
JW
要進入OLYMPUS城，必須有三個探險家的簽名，可是AVATAR遇到太多他崇拜的名人了……
嘖!
呃!
話說拯救地球中的巴克羅吉斯上校，在金星上可遇到能幫助他的酸液蛙王，但這隻蛙王的要求也太那個了吧!
王子，關於復國…
別吵!俺的手氣正順呢!
Lins.
在梅杜莎指環中，王子復國的工作需要錢，而PUB正是賺錢的好地方。但，碰上好賭的王子，可就復國無望了。
哇呀呀!!
非禮
話說被追兵於長板坡的張飛想到退敵之計，於是……
御封戰將
GOOD
NO GOD
FRANK
請先看御封戰將遊戲封面
Missed!


短路
SHORT
三國演義
颱風！
孔明：「天靈靈、地靈靈，有請過路眾神仙，願借『東風』，以助火攻。」不久，果然從東邊來了……
J.
洪荒帝國
SAVAGE EMPIRE
被救至KUARK村醒來後，巫醫給我一張單子……@#$&?!
小費 1GOLD
診費 20GOLD
藥劑 10GOLD
住宿費 5GOLD
外加稅 5%
C.C.N.
I LOVE MY COUNTRY
傭兵介紹所
藍波
一個冒險遊戲開始必須先召集隊員，於是他們找到了傭兵介紹所。聽說他是這裡最好弓箭手！
聖者爲了製造土槍，而去尋找竹管，沒想到找到了大竹管，更發揮馬蓋仙精神……
洪荒帝國
不賴吧！
J.H.
話說少年英雄爲了打敗靖南王便去亂葬崗召兵買馬但是……
老兄！你搞錯人了！
神州八劍短路篇
X.Y.Z
在創世紀IV中，LORD BRITISH會先問聖者三個問題而題目竟然是……
創世紀
你老婆的1.胸圍2.腰圍3.臀圍?
W.J.T



支援魔奇音效卡的鐘

支援魔奇音效卡的鐘
CKADLIB.BAS 已收錄在珍藏版 127 號
幻想空間V　DISK 1　\CLOCK子目錄中。

/Joe

魔奇音效卡附贈的程式設計師磁片有支援 BASIC 的 DEMOBAS.BAS 範例程式。可惜它只有提供單一聲道的控制方法，因此我便修改此程式並加入一些副程式，擴充成可以控制三個聲道以增加音樂的可聽度，還花了不少時間 keyin 和弦及音符，變成以下這個時鐘程式。

此鐘不但可以在整點時輪流播放西風的話及抓泥鰍兩首歌曲，還可以定時播放歌曲（註），並將設定時間儲存到磁片以便應用。

以下便是程式（使用 GW-BASIC 3.22）：

☆注意：

1.在執行本程式之前請先在 DOS 下執行 SOUND.COM，緩衝區設爲 B2000，格式爲：

SOUND B2000

2.一定要有建立名爲 settime.dat 的文字檔，放在同一目錄中，內容範例如下（只此一列）：

17:27: 00

3.不要使用中文。

・　・　・

※註：使用24小時制，小於10要在前頭補 0，可用退位鍵←修改。1: 00: 00～1: 59: 59播放西風的話，2:00: 00　～2: 59: 59播放抓泥鰍，以此類推。

※如果該列不是以行號起頭，表示應接在上列之後！

```
10 DEFINT A-Z:Y=10
20 ON ERROR GOTO 4790
30 REM            SOUND DRIVER BASIC INTERFACE EXAMPLE
40 REM
50 KEY OFF:CLS:DIM SET$(0),CTCA(8,96),CTCB(8,128):SW1=1
60 OPEN "settime.dat" AS #1 LEN=8
70 FIELD #1,8 AS SET1$
80 GET #1,1
90 IF LOF(1)=0 THEN SET$(0)=TIME$:CLOSE:KILL "settime.dat"
100 IF LOF(1)<>0 THEN SET$(0)=SET1$
110 CLOSE
120 REM
130 FIN = 100
140 S0=0:S1=0:S2=0:S3=0:S4=0:S5=0:     REM RESET ARGUMENTS
150 I = 0: MEM = 0: BYTE = 0 : Q = 0
160 FUNCSIZE = 66:                         REM CODE SIZE
170 DIM FUNC%( FUNCSIZE /2 +1):            REM CODE ARRAY
```



```
180 DIM INSTRUM( 26):                    REM TIMBRE DATA
190 DIM INSTRUM1( 26):                   REM TIMBRE DATA
200 DIM INSTRUM2( 26):                   REM TIMBRE DATA
210 REM
220 REM         LOAD TIMBRE INTO ARRAY, FROM DATA
230 REM
240 MEM = VARPTR( INSTRUM(0))
250 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
260 MEM = VARPTR( INSTRUM1(0))
270 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
280 MEM = VARPTR( INSTRUM2(0))
290 FOR I=1 TO 52:READ BYTE:POKE MEM,BYTE:MEM=MEM+1:NEXT I
300 REM       LOAD CODE (SOUNDBAS.ASM) INTO FUNC% ARRAY
310 REM
320 MEM = VARPTR( FUNC%(0))
330 FOR I = 1 TO FUNCSIZE
340 READ BYTE
350 POKE MEM, BYTE
360 MEM = MEM +1
370 NEXT I
380 GOSUB 960
390 REM               SET UP SOUND DRIVER
400 REM
410 GOTO 1170
420 REM               PLAY SONGS
430 IF SW1=0 THEN RETURN
440 IF FLAG9=1 THEN FLAG9=0:LOCATE Y-4,19:GOTO 460
450 IF MINI<>0 THEN RETURN ELSE LOCATE Y-4,19
460 S0=0:GOSUB 910:S0=2:S1=0:S2=1:GOSUB 910
470 S0=9:S1=120:S2=0:S3=1:GOSUB 910:S0=3:S1=0:GOSUB 910
480 LOCATE Y-4,19:PRINT CHR$(1)
490 S0=12:S1=0:GOSUB 910:S0=8:S1=1:S2=1:S3=0:S4=1:GOSUB 910
500 S0=16:S2=0:S3=1:MEM=VARPTR( FUNC(0))
510 CALL MEM (S0 , INSTRUM(0) , S2, S3, S4, S5)
520 FOR Q=0 TO SON:S0=15
530 IF SON=95 THEN S1=CTCA(0,Q):S2=CTCA(1,Q):S3=CTCA(2,Q)
540 IF SON=127 THEN S1=CTCB(0,Q):S2=CTCB(1,Q):S3=CTCB(2,Q)
550 IF S1=100 THEN GOSUB 2680:GOTO 580
560 IF INT(Q/18)=Q/18 THEN GOSUB 2680
570 GOSUB 910:NEXT
580 S0=12:S1=1:GOSUB 910
590 S0=8:S1=9:S2=10:S3=0:S4=1:GOSUB 910
600 LOCATE Y-4,19:PRINT CHR$(2)
610 S0=16:S2=0:S3=1:MEM=VARPTR( FUNC(0))
620 CALL MEM (S0,INSTRUM1(0),S2,S3,S4,S5):FOR Q=0 TO SON
630 S0 = 15
640 IF SON=95 THEN S1=CTCA(3,Q):S2=CTCA(4,Q):S3=CTCA(5,Q)
650 IF SON=127 THEN S1=CTCB(3,Q):S2=CTCB(4,Q):S3=CTCB(5,Q)
660 IF (Q/18)=INT(Q/18) THEN GOSUB 2680
670 GOSUB 910
680 NEXT:S0=12:S1=2:GOSUB 910
690 S0 = 8:S1=8:S2=10:S3=0:S4=1:GOSUB 910
700 LOCATE Y-4,19:PRINT CHR$(3)
710 S0=16:S2=0:S3=1:MEM=VARPTR( FUNC(0))
720 CALL MEM (S0,INSTRUM2(0),S2,S3,S4,S5):FOR Q=0 TO SON
730 S0 = 15
740 IF SON=95 THEN S1=CTCA(6,Q):S2=CTCA(7,Q):S3=CTCA(8,Q)
750 IF SON=127 THEN S1=CTCB(6,Q):S2=CTCB(7,Q):S3=CTCB(8,Q)
760 GOSUB 910:IF (Q/18)=INT(Q/18) THEN GOSUB 2680
770 NEXT
780 S0=3:S1=1:GOSUB 910
790 LOCATE Y-4,19:PRINT CHR$(4)
800 S0=4:GOSUB 910
810 IF S0=0 THEN LOCATE Y-4,19:PRINT " ":RETURN
820 A$=INKEY$:GOSUB 2680
830 IF A$<>CHR$(0)+CHR$(16) THEN 850
840 S0=3:S1=0:GOSUB 910:S0=5:GOSUB 910:COLOR 7,0:CLS:END
850 LOCATE Y-4,19:PRINT " "
860 IF A$="s" OR A$="S" THEN 870 ELSE 790
870 S0=3:S1=0:GOSUB 910:S0=5:GOSUB 910:GOSUB 2490:RETURN
880 STOP
890 REM               SOUND DRIVER CALL
900 REM
910 MEM = VARPTR( FUNC%(0))
920 CALL MEM( S0, S1, S2, S3, S4, S5)
930 RETURN
940 REM
950 REM LOAD SONG#1 INTO ARRAY ,FORM DATA
960 FOR J=0 TO 100
970 READ CTCA(0,J),CTCA(1,J),CTCA(2,J)
980 IF CTCA(0,J)<>100 THEN NEXT
990 FOR J=0 TO 100
1000 READ CTCA(3,J):CTCA(4,J)=1:CTCA(5,J)=2
1010 CTCA(6,J)=-35:CTCA(7,J)=1:CTCA(8,J)=2
1020 IF CTCA(3,J)<>100 THEN NEXT
1030 CTCA(6,96)=100
1040 FOR J=0 TO 150
1050 READ CTCB(0,J),CTCB(1,J),CTCB(2,J)
1060 IF CTCB(0,J)<>100 THEN  NEXT
1070 FOR J=0 TO 150
1080 READ CTCB(3,J):CTCB(4,J)=1:CTCB(5,J)=2
1090 CTCB(6,J)=-34:CTCB(7,J)=1:CTCB(8,J)=2
1100 IF CTCB(3,J)<>100 THEN  NEXT
1110 CTCB(6,128)=100:RETURN
1120 REM LOAD (SONG#1) ARRAY INTO SOUND DRIVER
1130 GOSUB 2680:DALY=VAL(LEFT$(TIME$,2))
1140 IF INT(DALY/2)=DALY/2 THEN SON=95 ELSE SON=127
1150 RETURN
1160 REM              CLOCK
1170 Y=10:PRINT CHR$(27);"ia;":CLS
1180 GOSUB 1860
1190 DIM CK0$(6),CK1$(6),CK2$(6),CK3$(6),CK4$(6),CK5$(6)
1200 DIM CK6$(6),CK7$(6),CK8$(6),CK9$(6),CK$(6)
1210 FOR I=0 TO 6
1220 READ CK0$(I),CK1$(I),CK2$(I),CK3$(I),CK4$(I),CK5$(I)
1230 NEXT I
```






```
1240 FOR I=0 TO 6
1250 READ CK6$(I),CK7$(I),CK8$(I),CK9$(I),CK$(I)
1260 NEXT I
1270 GOSUB 4890
1280 CLK1=VAL (LEFT$(TIME$,1)):CLK2 =VAL (MID$(TIME$,2,1))
1290 MIN1=VAL (MID$(TIME$,4,1)):MIN2=VAL (MID$(TIME$,5,1))
1300 SE1=VAL (MID$(TIME$,7,1)):SE2=VAL (RIGHT$(TIME$,1))
1310 A$=INKEY$
1320 IF A$=CHR$(0)+CHR$(16) THEN COLOR 7,0:CLS:END
1330 IF NOT(A$=CHR$(0)+CHR$(31)) THEN 1350
1340 Y2=Y-2:X1=55:X2=58:X3=61:FLAG1=0:GOSUB 2740
1350 IF NOT(A$=CHR$(0)+CHR$(32)) THEN 1370
1360 Y2=Y+12:X1=29:X2=32:X3=35:X4=37:FLAG1=2:GOSUB 2740
1370 IF NOT(A$=CHR$(0)+CHR$(20)) THEN 1400
1380 Y2=Y+12:X1=31:X2=34:X3=37:FLAG1=1:GOSUB 2740:GOSUB 4890
1390 SE1=VAL (MID$(TIME$,7,1)):SE2=VAL (RIGHT$(TIME$,1))
1400 IF A$="s" OR A$="S"    THEN GOSUB 2490
1410 IF TIME$=SET$(0) THEN FLAG9=1:GOSUB 1130:GOSUB 430
1420 X0=57:IF SE2=0  THEN GOSUB 1460:GOSUB 1660
1430 ON SE2 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560,1580,1600,
     1620,1640
1440 GOTO 1280
1450 REM                  Print 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
1460 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1470 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK0$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1480 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1490 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK1$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1500 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1510 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK2$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1520 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1530 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK3$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1540 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1550 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK4$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1560 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1570 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK5$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1580 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1590 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK6$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1600 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1610 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK7$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1620 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1630 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK8$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1640 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6
1650 LOCATE Y+I,X0:PRINT CK9$(I):NEXT:COLOR 7,0:RETURN
1660 X0=51:IF SE1=0  THEN GOSUB 1460:GOSUB 1690:RETURN
1670 ON SE1 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560
1680 RETURN
1690 X0=41:IF MIN2=0 THEN GOSUB 1460:GOSUB 1720:RETURN
1700 ON MIN2 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560,1580,1600,
     1620,1640
1710 RETURN
1720 X0=35
1730 IF MIN1=0 THEN GOSUB 1460:GOSUB 1770 ELSE 1750
1740 GOSUB 1130:GOSUB 430:RETURN
1750 ON MIN1 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560
1760 RETURN
1770 X0=25:IF CLK2=0  THEN GOSUB 1460:GOSUB 1800:RETURN
1780 ON CLK2 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560,1580,1600,
     1620,1640
1790 RETURN
1800 X0=19:IF CLK1<>0 THEN 1830
1810 GOSUB 1460:LOCATE Y-2,30:COLOR 0,7:PRINT DATE$
1820 COLOR 7,0:RETURN
1830 ON CLK1 GOSUB 1480,1500
1840 RETURN
1850 REM              Screen  Show  Control
1860 GOSUB 2560
1870 LOCATE Y-5,15:PRINT "妊狚:LOCATE Y-5,63:PRINT "廷谿
1880 LOCATE Y-4,15:PRINT "槫:LOCATE Y-4,65:PRINT "槫
1890 LOCATE Y-3,15:PRINT "吸狚:LOCATE Y-3,28:PRINT "娞
1900 LOCATE Y-3,41:PRINT "狃:LOCATE Y-3,53:PRINT "娞
1910 LOCATE Y-3,63:PRINT "廷谧
1920 LOCATE Y-2,15:PRINT "槫:LOCATE Y-2,28:PRINT "販
1930 LOCATE Y-2,41:PRINT "槫:LOCATE Y-2,53:PRINT "販
1940 LOCATE Y-2,65:PRINT "槫
1950 LOCATE Y-1,15:PRINT "┐狃:LOCATE Y-1,28:PRINT "柋
1960 LOCATE Y-1,41:PRINT "佟:LOCATE Y-1,53:PRINT "柋
1970 LOCATE Y-1,63:PRINT "冞娆
1980 LOCATE Y+7,15:PRINT "妊佟:LOCATE Y+7,40:PRINT "狃
1990 LOCATE Y+7,63:PRINT "庋谿
2000 LOCATE Y+8,15:PRINT "槫:LOCATE Y+8,40:PRINT "槫
2010 LOCATE Y+8,65:PRINT "槫
2020 LOCATE Y+9,15:PRINT "吸狚:LOCATE Y+9,40:PRINT "谧
2030 LOCATE Y+9,65:PRINT "槫
2040 LOCATE Y+10,15:PRINT "槫:LOCATE Y+10,40:PRINT "槫
2050 LOCATE Y+10,65:PRINT "槫
2060 LOCATE Y+11,15:PRINT "吸狚:LOCATE Y+11,40:PRINT "谧
2070 LOCATE Y+11,65:PRINT "槫
2080 LOCATE Y+12,15:PRINT "槫:LOCATE Y+12,40:PRINT "槫
2090 LOCATE Y+12,65:PRINT "槫
2100 LOCATE Y+13,15:PRINT "┐狚:LOCATE Y+13,40:PRINT "佟
2110 LOCATE Y+13,63:PRINT "廷娆
2120 FOR I=18 TO 62
2130 LOCATE Y-5,I:PRINT "狚
2140 IF I>=40 THEN 2170
2150 LOCATE Y+11,I:PRINT "狚
2160 LOCATE Y+9,I:PRINT "狚
2170 IF I= 40 THEN 2200
2180 LOCATE Y+7,I:PRINT "狚
2190 LOCATE Y+13,I:PRINT "狚
2200 IF I=41 OR I=28 OR I=53 THEN 2240
2210 LOCATE Y-3,I:PRINT "狚
2220 LOCATE Y-3,I:PRINT "狚
2230 LOCATE Y-1,I:PRINT "狚
2240 NEXT
2250 FOR I=1 TO 7
2260 LOCATE Y-1+I,17:PRINT "槫:COLOR 0,7
2270 LOCATE Y-1+I,18:PRINT SPACE$(45):COLOR 7,0
2280 LOCATE Y-1+I,63:PRINT "槫
2290 NEXT
2300 LOCATE Y-4,27:PRINT "Adlib _ Card        Clock"
2310 LOCATE Y-2,17:PRINT "Today Date"
2320 LOCATE Y-2,30:COLOR 0,7:PRINT DATE$:COLOR 7,0
2330 LOCATE Y-2,43:PRINT "Call Time"
2340 COLOR 25,0:LOCATE Y-2,55:PRINT SET$(0):COLOR 7,0
2350 LOCATE Y-2,57:PRINT ":":LOCATE Y-2,60:PRINT ":"
2360 LOCATE Y+10,41:COLOR 0,7:PRINT "[Alt-T]":COLOR 7,0
```

```
2370 LOCATE Y+10,48:PRINT " ==> Set up Time":COLOR 0,7
2380 LOCATE Y+12,41:PRINT  "[Alt-D]":COLOR 7,0
2390 LOCATE Y+12,48:PRINT" ==> Set up Date"
2400 LOCATE Y+8,17:COLOR 0,7:PRINT "[Alt-Q]":COLOR 7,0
2410 LOCATE Y+8,26:PRINT " ==>    Quit":COLOR 0,7
2420 LOCATE Y+8,41:PRINT  "[Alt-S]":COLOR 7,0
2430 LOCATE Y+8,48:PRINT" Set up Call Time"
2440 LOCATE Y+10,21:PRINT "Set Sound [ON/OFF]"
2450 LOCATE Y+10,17:COLOR 0,7:PRINT "[S]"
2460 LOCATE Y+10,32:PRINT "ON":COLOR 7,0
2470 RETURN
2480 REM Control Sound ON or OFF
2490 IF SW1/1=0 THEN 2500 ELSE 2520
2500 SW1=1:COLOR 0,7:LOCATE Y+10,32:PRINT "ON":COLOR 7,0
2510 LOCATE Y+10,35:PRINT "OFF":RETURN
2520 IF SW1/1=1 THEN 2530 ELSE 2550
2530 SW1=0:COLOR 0,7:LOCATE Y+10,35:PRINT "OFF":COLOR 7,0
2540 LOCATE Y+10,32:PRINT "ON":RETURN
2550 RETURN
2560 FOR W=1 TO 31:LOCATE Y-9,24+W:PRINT "鈊:NEXT
2570 F=8:FOR W=0 TO 4 STEP 2
2580 LOCATE Y-F,23-W:PRINT "嗖":LOCATE Y-F,56+W:PRINT "齣"
2590 F=F-1:NEXT
2600 LOCATE Y-6,11:PRINT "齣嗰嗰嗰"
2610 LOCATE Y-6,62:PRINT "嗰嗰嗰嗖"
2620 V=0:F=8:FOR W=0 TO 4 STEP 2
2630 FOR R=1 TO 31+V
2640 LOCATE Y-F,24-W+R:PRINT "帷:NEXT R:V=V+4:F=F-1
2650 NEXT W
2660 RETURN
2670 REM              Second  Show
2680 CLK1=VAL (LEFT$(TIME$,1)):CLK2 =VAL (MID$(TIME$,2,1))
2690 MIN1=VAL (MID$(TIME$,4,1)):MIN2=VAL (MID$(TIME$,5,1))
2700 SE1=VAL (MID$(TIME$,7,1)):SE2=VAL (RIGHT$(TIME$,1))
2710 X0=57:IF SE2=0  THEN GOSUB 1460:GOSUB 1660
2720 ON SE2 GOSUB 1480,1500,1520,1540,1560,1580,1600,1620,
     1640
2730 RETURN
2740 REM        Input control
2750 IF FLAG1=1 OR FLAG1=0 THEN CS1$=":":J1=5:GOTO 2770
2760 CS1$="-":J1=7
2770 GOSUB 3270
2780 CS1$=CHR$(22):FLAG2=0:FLAG3=0:BEEP:COLOR 25,0
2790 LOCATE Y2,X1:PRINT CS1$:COLOR 7,0
2800 IF FLAG1=1 THEN LOCATE Y2,17:PRINT "Input Time:"
2810 IF FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,17:PRINT "Input Date:"
2820 FOR J=0 TO J1
2830 A$=INKEY$
2840 IF A$="" THEN GOSUB 2680:GOTO 2830
2850 IF NOT(A$=CHR$(13) AND FLAG1=0) THEN 2880
2860 COLOR 25,0:LOCATE Y2,55:PRINT SET$(0):COLOR 7,0
2870 LOCATE Y2,57:PRINT ":":LOCATE Y2,60:PRINT ":":RETURN
2880 IF A$=CHR$(13) THEN 3250
2890 IF A$=CHR$(8) THEN J=J-1:GOSUB 3260
2900 IF A$=CHR$(27) THEN J=0:GOSUB 3270:GOTO 2830
2910 IF J<>0 THEN 2930 ELSE 2920
2920 IF FLAG1=2 AND (ASC(A$)>=50 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
2930 IF J=0 AND (ASC(A$)>=51 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
2940 IF J=1 AND FLAG1=2 AND LEFT$(SE1$,1)="1" AND
     (ASC(A$)>=51 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
2950 IF FLAG1=2 AND J=1 AND LEFT$(SE1$,1)="0" AND
     (ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=48) THEN 2830
2960 IF J=1 AND (ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
2970 IF J=1 AND LEFT$(SE1$,1)="2" AND (ASC(A$)>=52 OR
     ASC(A$)<=47) THEN 2830
2980 IF FLAG1=2 AND J=2 AND LEFT$(SE1$,2)="02" AND
     (ASC(A$)>=51 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
2990 IF FLAG1=2 AND J=2 AND (LEFT$(SE1$,2)="08" OR
     LEFT$(SE1$,2)="02") THEN FLAG3=1
3000 IF FLAG1=2 AND J=2 AND (LEFT$(SE1$,2)="10" OR
     LEFT$(SE1$,2)="02") THEN FLAG3=1
3010 IF FLAG1=2 AND J=2 AND (LEFT$(SE1$,2)="12" OR
     LEFT$(SE1$,2)="02") THEN FLAG3=1
3020 IF FLAG1=2 AND J=2 AND (ASC(A$)>=52 OR ASC(A$)<=47)
     THEN 2830
3030 IF J=2 AND(ASC(A$)>=54 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3040 IF FLAG1=2 AND J=3 AND LEFT$(SE1$,3)="022" AND
     (ASC(A$)>=57 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3050 IF FLAG1=2 AND J=3 AND LEFT$(SE1$,3)="083" AND
     (ASC(A$)>=50 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3060 IF FLAG1=2 AND J=3 AND LEFT$(SE1$,3)="103" AND
     (ASC(A$)>=57 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3070 IF FLAG1=2 AND J=3 AND LEFT$(SE1$,3)="123" AND
     (ASC(A$)>=50 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3080 IF FLAG1=2 AND FLAG3=0 AND J=3 AND
     (INT(VAL(LEFT$(SE1$,2))/2)=VAL(LEFT$(SE1$,2))/2)
     THEN FLAG2=1
3090 IF FLAG1=2 AND J=3 AND FLAG2=1 AND (ASC(A$)>=49 OR
     ASC(A$)<=47) THEN 2830
3100 IF FLAG1=2 AND FLAG2<>1 AND MID$(SE1$,3,1)="0" AND
     J=3 AND(ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=48) THEN 2830
3110 IF J=3 AND(ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=47) THEN 2830
3120 IF J=4 AND FLAG1=2 AND (ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=47)
     THEN 2830
3130 IF J=4 AND FLAG<>2 AND (ASC(A$)>=54 OR ASC(A$)<=47)
     THEN 2830
3140 IF (J=5 OR J=6 OR J=7) AND(ASC(A$)>=58 OR ASC(A$)<=47)
     THEN 2830
3150 SE1$=SE1$+A$:COLOR 25,0
3160 IF FLAG1<> 2 THEN ON (J+1) GOSUB 3450,3460,3470,3480,
     3490,3500 ELSE ON (J+1) GOSUB 3450,3460,3470,3480,
     3490,3500,3510,3520
```






```
3170 COLOR 7,0
3180 NEXT J
3190 IF FLAG1<>2 THEN SE1$=LEFT$(SE1$,6):SE1$=LEFT$(SE1$,2)
     +CS1$+MID$(SE1$,3,2)+CS1$+RIGHT$(SE1$,2)
3200 IF FLAG1=2 THEN SE1$=LEFT$(SE1$,8):SE1$=LEFT$(SE1$,2)+
     CS1$+MID$(SE1$,3,2)+CS1$+RIGHT$(SE1$,4)
3210 IF FLAG1=2 AND VAL(RIGHT$(SE1$,4))<1980 OR
     VAL(RIGHT$(SE1$,4))>2099 THEN BEEP:LOCATE Y2,17:
     PRINT "Year Input Error":FOR I=1 TO 200:NEXT:
     LOCATE Y2,17:PRINT SPACE$(16):GOTO 2740
3220 IF FLAG1=0 THEN SET$(0)=SE1$:GOSUB 3530
3230 IF FLAG1=1 THEN TIME$=SE1$
3240 IF FLAG1=2 THEN DATE$=SE1$:LOCATE Y-2,30:COLOR 0,7:
     PRINT DATE$:COLOR 7,0
3250 IF FLAG1<>0 THEN LOCATE Y2,17:PRINT SPACE$(22):
     RETURN ELSE RETURN
3260 IF J<=-1 THEN J=0:BEEP:RETURN 2830 ELSE GOSUB 3330:
     RETURN 2830
3270 COLOR 25,0
3280 LOCATE Y2,X1:PRINT "  ":COLOR 7,0:LOCATE Y2,X1+2:
     PRINT CS1$:COLOR 25,0
3290 LOCATE Y2,X2:PRINT "  ":COLOR 7,0:LOCATE Y2,X2+2:
     PRINT CS1$:COLOR 25,0
3300 LOCATE Y2,X3:PRINT "  ":LOCATE Y2,X1:PRINT CS1$
3310 IF FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,X4:PRINT "  "
3320 COLOR 7,0:SE1$="":RETURN
3330 SE1$=LEFT$(SE1$,J)
3340 XX2=LEN(SE1$)
3350 COLOR 25,0
3360 IF XX2=0 THEN GOSUB 3270:FLAG2=0:FLAG3=0:RETURN
3370 IF XX2=1 THEN FLAG3=0:LOCATE Y2,X1+1:PRINT CS1$:
     LOCATE Y2,X2:PRINT " ":RETURN
3380 IF XX2=2 THEN LOCATE Y2,X2:PRINT CS1$;" ":RETURN
3390 IF XX2=3 THEN LOCATE Y2,X2+1:PRINT CS1$:LOCATE Y2,X3:
     PRINT " ":RETURN
3400 IF XX2=4 THEN LOCATE Y2,X3:PRINT CS1$;" ":RETURN
3410 IF XX2=5 THEN LOCATE Y2,X3+1:PRINT CS1$:
     IF FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,X4:PRINT " ":RETURN
3420 IF XX2=6 AND FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,X4:PRINT CS1$;" ":
     RETURN
3430 IF XX2=7 AND FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,X4+1:PRINT CS1$:
     RETURN
3440 COLOR 7,0:RETURN
3450 LOCATE Y2,X1:PRINT A$;CS1$:RETURN
3460 LOCATE Y2,X1+1:PRINT A$:LOCATE Y2,X2:PRINT CS1$:RETURN
3470 LOCATE Y2,X2:PRINT A$:LOCATE Y2,X2+1:PRINT CS1$:RETURN
3480 LOCATE Y2,X2+1:PRINT A$:LOCATE Y2,X3:PRINT CS1$:RETURN
3490 LOCATE Y2,X3:PRINT A$:LOCATE Y2,X3+1:PRINT CS1$:RETURN
3500 LOCATE Y2,X3+1:PRINT A$:IF FLAG1=2 THEN LOCATE Y2,X4:
     PRINT CS1$:RETURN ELSE RETURN
3510 LOCATE Y2,X4:PRINT A$:LOCATE Y2,X4+1:PRINT CS1$:RETURN
3520 LOCATE Y2,X4+1:PRINT A$:RETURN
3530 COLOR 0,7:LOCATE Y+12,18:PRINT "Save call time<Y/N>?":
     COLOR 7,0:BEEP
3540 A$=INKEY$:GOSUB 2680
3550 IF A$="y" OR A$="Y" THEN LOCATE Y+12,33:PRINT "Y":
     GOTO 3570
3560 IF A$="n" OR A$="N" THEN LOCATE Y+12,18:
     PRINT SPACE$(20):RETURN ELSE 3540
3570 OPEN "settime.dat" AS #1 LEN=8
3580 FIELD #1,8 AS SET1$
3590 LSET SET1$=SET$(0)
3600 PUT #1,1
3610 CLOSE
3620 LOCATE Y+12,18:PRINT SPACE$(20)
3630 GOSUB 4890:RETURN
3640 REM intrument marimba3
3650 DATA &H01,&H00,&H05,&H00,&H05,&H00,&H0D,&H00,&H01
3660 DATA &H00,&H00,&H00,&H0A,&H00,&H05,&H00,&H0E,&H00,&H01
3670 DATA &H00
3680 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H01,&H00,&H02,&H00,&H01,&H00
3690 DATA &H00
3700 DATA &H00,&H0F,&H00,&H01,&H00,&H00,&H00,&H09,&H00,&H03
3710 DATA &H00
3720 DATA &H00,&H00,&H01,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H01,&H00
3730 REM intrument guitar1
3740 DATA &H00,&H00,&H01,&H00,&H05,&H00,&H0F,&H00,&H01
3750 DATA &H00,&H00,&H00,&H02,&H00,&H0F,&H00,&H11,&H00,&H00
3760 DATA &H00
3770 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H01,&H00,&H00,&H00,&H01,&H00
3780 DATA &H00
3790 DATA &H01,&H0F,&H00,&H08,&H00,&H00,&H00,&H05,&H00,&H08
3800 DATA &H00
3810 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
3820 REM intrument tom1
3830 DATA &H00,&H00,&H04,&H00,&H00,&H00,&H0F,&H00,&H0B
3840 DATA &H00,&H00,&H00,&H07,&H00,&H05,&H00,&H00,&H00,&H00
3850 DATA &H00
3860 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
3870 DATA &H2F
3880 DATA &H10,&H0D,&H00,&H04,&H00,&H00,&H00,&H06,&H00,&H0F
3890 DATA &H00
3900 DATA &H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
3910 REM
3920 REM MACHINE CODE (SOUNDBAS.ASM)
3930 DATA &H06,&H56,&H57,&H8B,&HEC,&H8B,&H5E,&H14,&H8B,&H37
3940 DATA &H8B
3950 DATA &H5E,&H0A,&HFF,&H37,&H8B,&H5E,&H0C,&HFF,&H37,&H8B
3960 DATA &H5E
3970 DATA &H0E,&HFF,&H37,&H8B,&H5E,&H10,&HFF,&H37,&H83,&HFE
3980 DATA &H10
3990 DATA &H75,&H07,&H1E,&HFF,&H76,&H12,&HEB,&H06,&H90,&H8B
4000 DATA &H5E
4010 DATA &H12,&HFF,&H37,&H16,&H07,&H8B,&HDC,&HCD,&H65,&H8B
4020 DATA &HE5
4030 DATA &H8B,&H5E,&H14,&H89,&H07,&H5F,&H5E,&H07,&HCA,&H0C
4040 DATA &H00
4050 DATA 9,1,1,9,3,4,7,1,4,9,1,2,7,1,2,4,1,1:REM song#1
4060 DATA 7,1,2,4,1,2,4,1,2,2,1,2,4,2,1
4070 DATA 2,1,1,2,3,4,0,1,4,2,1,2,2,1,2,7,1,1
4080 DATA 7,1,2,4,1,2,4,1,2,2,1,2,4,2,1
4090 DATA 9,1,1,9,3,4,7,1,4,9,1,2,7,1,2,4,1,1
4100 DATA 5,1,2,5,1,4,5,1,4,4,1,2,2,1,2,4,2,1
4110 DATA 7,1,1,7,3,4,7,1,4,7,1,2,7,1,2,11,1,1
4120 DATA 9,1,2,9,1,4,9,1,4,9,1,2,7,1,2,9,2,1
4130 DATA 12,1,1,12,1,2,12,1,2,11,1,1,7,1,1
```

```
4140 DATA 9,1,2,9,1,4,9,1,4,9,1,2,7,1,2,9,3,4,7,1,4,4,1,1
4150 DATA 7,1,1,7,3,4,7,1,4,7,1,2,7,1,2,11,1,1
4160 DATA 9,1,2,9,1,4,9,1,4,9,1,2,7,1,2,9,2,1
4170 DATA 100,100,100
4180 DATA 9,16,9,16,9,16,9,16 :REM Am
4190 DATA 7,16,7,16,7,16,7,16 :REM C
4200 DATA 9,17,9,17,9,17,9,17 :REM Dm
4210 DATA 7,16,7,16,7,16,7,16 :REM Em
4220 DATA 9,16,9,16,9,16,9,16 :REM Am
4230 DATA 9,17,9,17,9,16,9,16 :REM Dm Am
4240 DATA 7,16,7,16,7,16,7,16 :REM Em
4250 DATA 9,16,9,16,9,16,9,16 :REM Am
4260 DATA 9,16,9,16,9,16,9,16 :REM Am
4270 DATA 9,17,9,17,7,19,7,16 :REM Dm Am G C
4280 DATA 7,16,7,16,7,16,7,16 :REM Em
4290 DATA 9,16,9,16,9,16,9,16 :REM Am
4300 DATA 100
4310 DATA -5,1,1,-5,1,1,-5,1,2,0,1,2,4,1,2,7,1,2
4320 DATA 7,2,1,5,2,1
4330 DATA 4,1,1,4,1,1,4,1,2,2,1,2,0,1,2,-1,1,2
4340 DATA -3,4,1
4350 DATA -3,1,1,-3,1,1,-3,1,2,-1,1,2,0,1,2,2,1,2
4360 DATA 2,2,1,-5,2,1
4370 DATA -5,1,1,-5,1,1,-3,1,2,-1,1,2,0,1,2,2,1,2
4380 DATA 4,4,1
4390 DATA 7,1,1,7,1,1,9,1,2,7,1,2,5,1,2,4,1,2
4400 DATA 4,2,1,-3,2,1
4410 DATA 5,1,1,5,1,1,4,1,2,2,1,2,4,1,2,7,1,2
4420 DATA 2,4,1
4430 DATA 0,1,1,0,1,1,0,1,2,-1,1,2,-3,1,2,-5,1,2
4440 DATA 7,2,1,5,2,1
4450 DATA -5,1,1,-5,1,1,-5,1,2,5,1,2,4,1,2,2,1,2
4460 DATA 0,4,1
4470 DATA 100,100,100
4480 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4490 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4500 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4510 DATA -3,9,12,9,9,16,12,9  :REM Am
4520 DATA -3,9,12,9,9,16,12,9  :REM Am
4530 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4540 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4550 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4560 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4570 DATA -3,9,12,9,9,16,12,9  :REM Am
4580 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4590 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4600 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4610 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4620 DATA -5,7,11,7,-5,-7,11,7 :REM G7
4630 DATA 0,7,12,7,0,16,12,7  :REM C
4640 DATA 100
4650 DATA "嗰嗰紇,"  陞θ","嗰嗰紇,"嗰嗰紇,"陞θ紇,"嗰嗰紇
4660 DATA "蒿θ莚,"蕬  ","踊θ莚,"    莚,"蒿θ莚,"蒿θ  "
4670 DATA "蒿θ莚,"  蒿θ","    莚,"    莚,"蒿θ莚,"蒿θ  "
4680 DATA "詘詒莚,"  蒿θ","嗰詒犇,"詷詷莚,"詷詷莚,"筷詒紇
4690 DATA "蒿θ莚,"  蒿θ","蒿θ  ","    莚,"    莚,"    莚
4700 DATA "蒿θ莚,"  蒿θ","蒿θ紇,"    莚,"    莚,"陞θ莚
4710 DATA "筷筷犇,"筷筷犇,"筷筷犇,"筷筷犇,"    犇,"筷筷犇
4720 DATA "嗰嗰紇,"嗰嗰紇,"嗰嗰紇,"嗰嗰紇,"  "
4730 DATA "蒿θ犇,"踊θ莚,"蒿θ莚,"蒿θ莚,"- "
4740 DATA "蒿θ  ","    莚,"蒿θ莚,"蒿θ莚,"煔"
4750 DATA "詷詷莚,"  瑰","詷詷莚,"詷詷莚,"  "
4760 DATA "蒿θ莚,"  蒿θ","蒿θ莚,"    莚,"銮"
4770 DATA "蒿θ莚,"  蒿θ","蒿θ莚,"陞θ莚,"  "
4780 DATA "筷筷犇,"  踊θ","筷筷犇,"筷筷犇,"  "
4790 LOCATE Y+12,16:PRINT SPACE$(23):REM error control
4800 IF ERR=61 THEN LOCATE Y+12,18:PRINT "Disk full ":BEEP
4810 IF ERR=70 THEN LOCATE Y+12,18:
     PRINT "Disk Write Procect":BEEP
4820 IF ERR=71 THEN LOCATE Y+12,18:PRINT "Disk not Ready":
     BEEP
4830 FOR I=1 TO 1500:NEXT
4840 LOCATE Y+12,16:PRINT "[C]Continue or [A]Abort"
4850 A$=INKEY$
4860 IF (A$="c" OR A$="C") AND ERR=61 THEN LOCATE Y+12,16:
     PRINT SPACE$(23):GOSUB 4890:RESUME 3570
4870 IF A$="c" OR A$="C" THEN LOCATE Y+12,16:
     PRINT SPACE$(23):GOSUB 4890:RESUME
4880 IF A$="a" OR A$="A" THEN CLS:SYSTEM ELSE 4850
4890 CLK1=VAL (LEFT$(TIME$,1)):CLK2 =VAL (MID$(TIME$,2,1))
4900 MIN1=VAL (MID$(TIME$,4,1)):MIN2=VAL (MID$(TIME$,5,1))
4910 SE1=VAL (MID$(TIME$,7,1)):SE2=VAL (RIGHT$(TIME$,1))
4920 X0=19:ON (CLK1+1) GOSUB 1460,1480,1500
4930 X0=25:ON (CLK2+1) GOSUB 1460,1480,1500,1520,1540,1560,
     1580,1600,1620,1640
4940 X0=35:ON (MIN1+1) GOSUB 1460,1480,1500,1520,1540,1560
4950 X0=41:ON (MIN2+1) GOSUB 1460,1480,1500,1520,1540,1560,
     1580,1600,1620,1640
4960 X0=51:ON (SE1+1) GOSUB 1460,1480,1500,1520,1540,1560
4970 COLOR 0,7:FOR I=0 TO 6:LOCATE Y+1,31:PRINT CK$(I):
     LOCATE Y+1,47:PRINT CK$(I):NEXT I:COLOR 7,0
4980 RETURN
```





超級作曲家 輔助作曲程式 PART II

/張其銘

嗨！大家好，我是PIG，我們又見面了。這次爲使用超級作曲家的音樂天才們寫了個小程式，可將兩個.ROL檔結合成爲一個.ROL檔。換句話說，可將一首曲子分成幾個部份，先把每一部份的速度、音符、音色、音量、音準等資料都寫完後，再使用本程式作連接的工作，或將幾首已完成的音樂檔(.ROL)連在一塊，成爲一首音樂連串曲。你會發現「流行45錄音帶」也不過如此而已。想來想去，想不出更好的名字，只好取名爲『超級作曲家一輔助作曲程式PARTII』，還請各位見諒。

一、程式設計師手冊資料

廢話不多說，赶緊進入主題。請各位請出塵封已久的魔奇音效卡程式設計師手冊，翻到.ROL檔案結構那一部份，有些資料必須讓大家知道，若是沒有這些重要的資訊，筆者這個程式還不知從何寫起。手冊Field #10有90 bytes，雖然是unused，但是只要是經超級作曲家存過的.ROL檔，一定會存下一些ASCII碼，請看附表。

1.表中的數字代表每一個.ROL檔存資料的位置。例：55及56表示.ROL檔的第55及56 byte存有第1聲道音符資料tick數目的ASCII碼。

附表：

	音量	音色	音量	音準	速度
第1聲道	55,56	77,78	99,100	121,122	143,144
第2聲道	57,58	79,80	101,102	123,124	
第3聲道	59,60	81,82	103,104	125,126	
第4聲道	61,62	83,84	105,106	127,128	
第5聲道	63,64	85,86	107,108	129,130	
第6聲道	65,66	87,88	109,110	131,132	
第7聲道	67,68	89,90	111,112	133,134	
第8聲道	69,70	91,92	113,114	135,136	
第9聲道	71,72	93,94	115,116	137,138	
第10聲道	73,74	95,96	117,118	139,140	
第11聲道	75,76	97,98	119,120	141,142	

2.因爲速度每個聲道都一樣，所以只用兩個 bytes 來存ASCII碼。

3.另外Field #9手冊列印錯誤。1是melodic，而0才是percussive，剛好相反，希望大家動手改一下，不管你用不用得到。

• • •

以下的文章及程式輸入檔名時，〈1〉爲第一個.ROL檔，〈2〉爲第二個.ROL檔，〈3〉爲連結〈1〉及〈2〉後所產生第三個.ROL檔，請讀者們特別注意。

二、程式原理

要將兩個.ROL檔連在一塊，說難不難，說簡單卻也不容易，請看程式寫作步驟，便可清楚。



程式寫作步驟：

(1) <3> 的組成是 <1> 在前而 <2> 在後，所以將 <1> 的前 201 個 bytes 存入 <3>，當做 <3> 的前 201 個 bytes。

(2) 先將 <1> 及 <2> 的速度改變次數相加存入 <3>，再分別將 <1> 及 <2> 的速度資料存入 <3>。

(3) 讀取 <1> 中的field #15 存入 <3>，而 <2> 必須往後移15個 bytes，否則會錯得很慘。

(4) 先將 <1> 及 <2> 的音符tick數目相加存入 <3>，再分別將 <1> 及 <2> 的音符資料存入 <3>。

(5) 讀取 <1> 中的field #21 存入 <3>，而 <2> 必須往後移15個 bytes。

(6) 先將 <1> 及 <2> 的音色改變次數相加存入 <3>，再分別將 <1> 及 <2> 的音色資料存入 <3>。

(7) 讀取 <1> 中的field #27 存入 <3>，而 <2> 必須往後移15個 bytes。

(8) 先將 <1> 及 <2> 的音量改變次數相加存入 <3>，再分別將 <1> 及 <2> 的音量資料存入 <3>。

(9) 讀取 <1> 中的field #31 存入 <3>，而 <2> 必須往後移15個 bytes。

(10) 先將 <1> 及 <2> 的音準改變次數相加存入 <3>，再分別將 <1> 及 <2> 的音準資料存入 <3>。

需要注意的事：

1. 步驟(3)～(10)必須重覆11次，因為一共有11個聲道
2. 步驟(2)、(6)、(8)、(10)中，<2> 的資料要存入 <3> 前，必須先加上 <1> 在11個聲道的音符資料中最大的tick值（本程式以音符資料的tick數目為主）。
3. 步驟(4)中，在將 <2> 存入 <3> 之前，必須適當地加入一休止符於 <3>，否則 <1> 及 <2> 的音符資料就真的「緊緊相繫」了。

三、使用須知

最後將使用本程式所須注意的地方提出來：

1. 用來連結的.ROL檔，一定要使用超級作曲家存過的檔案，或在.ROL第55～144 bytes 要存有正確的 ASCII 碼。而本程式輸出 <3> 時會存入正確的資料於此，以便使用者能繼續做連結的工作。
2. 本程式必須與 <1> 及 <2> 放在相同的目錄中，而 <3> 的輸出路徑也相同。如果讀者認為這樣不方便，歡迎各位自行動手修改本程式。
3. <1> 及 <2> 兩首曲子的基本速度以 <1> 為主，若兩者的基本速度不同，會發生什麼情形，大家可想而知。所以希望大家在作曲時，基本速度能設定相同。
4. 當 <3> 的音符tick數目達到 60000 個時，程式會有訊息出現，但不會中斷程式的執行。因為.ROL的檔案結構只能有 65535 個tick，早點提出警告，讓大家有心理準備。
5. 當連結的.ROL檔越大，時間也越久，但比你在超級作曲家中慢慢輸入，節省太多時間了。因為你可以拿別人寫好的.ROL檔來連結。
6. 讀者可以使用虛擬磁碟來執行本程式，不過要確定讀者您的電腦，不會因為限電而造成電腦罷工資料全毀的窘態。
7. 提個不屬於本文的東西，如果你要將.ROL檔作備份，使用 LHARC 等壓縮程式來備份，你會省下很多很多的磁碟空間，不信讀者可以試試看。

• • •

各位音樂天才，有機會再見了，Bye Bye。

超級作曲家—輔助作曲(ABISC.EXE，AWARD.ROL，TWOAWARD.ROL）已收錄在珍120魔獸紀元DISK 1 的MAGAZINE子目錄中。



輔助作曲程式 PART II

```
'..........................................
'超級作曲家—輔助作曲程式PartII
'作　　者：張其銘
'使用語言：Quick BASIC  ver. 4.5
'編譯程式：Quick BASIC  ver. 4.5
'註：Quick BASIC為Microsoft公司的註冊商標
'     Composer(超級作曲家)為ADLIB公司的註冊商標
'..........................................

'_____________________________
'程式開始，設定初始值及陣列
'_____________________________
DIM ROL1!(45), ROL2!(45), Tick!(11), Name$(3)

'_____________________________
```




```
'計算速度,音色,音量,音準tick值的函數
'----------------------------------
DEF FnIVP!
  a1$ = STR$(ASC(LEFT$(d$, 1)))
  a2$ = STR$(ASC(MID$(d$, 2, 1)))
  FnIVP! = VAL(a1$) + VAL(a2$) * 256
END DEF

'----------------------
'計算音符tick值的函數
'----------------------
DEF FnNote!
  a1$ = STR$(ASC(MID$(d$, 3, 1)))
  a2$ = STR$(ASC(RIGHT$(d$, 1)))
  FnNote! = VAL(a1$) + VAL(a2$) * 256
END DEF

'-------------------------
'將ticks轉成ASCII碼的函數
'-------------------------
DEF FnTicktoAscii$ (x!)=CHR$(x! MOD 256)+CHR$(x!\256)

'--------------------
'輸入檔案名稱的畫面
'--------------------
InputFileName:
ON ERROR GOTO ProgramError
CLEAR
d$ = SPACE$(2): x! = 0
Name$(1) = "1": Name$(2) = "2": Name$(3) = "3"
CLS
PRINT "超級作曲家一輔助作曲程式PARTII"
LOCATE 3, 1
PRINT "本程式可將兩個.ROL檔連結成一個.ROL檔"
LOCATE 5, 1
PRINT "利用本程式可輕易的製作出如流行45的音樂連串曲"
LOCATE 7, 1
PRINT "輸入檔名時,<1>爲第一個ROL檔,<2>爲緊接在<1>之後"
LOCATE 9, 1
PRINT "的ROL檔,<3>爲連結<1>及<2>所成的ROL檔"
FOR i = 1 TO 3
  LOCATE i * 2 + 10, 1
  PRINT "請輸入<"; i; ">的檔名(附檔名不用加):"
  LOCATE i * 2 + 10, 34: INPUT "", FileName$
  GOSUB FileNameCheck
  IF Name$(1) = Name$(3) OR Name$(2) = Name$(3) THEN
  PRINT : BEEP
  PRINT "<1>或<2>其中之一的檔名與<3>相同!!"
  PRINT "請按任一鍵後,重新輸入檔名(或按Q跳離程式)"
  any$ = INPUT$(1)
  GOSUB PressKey
  GOTO InputFileName
  END IF
NEXT

'-----------------------------
'檢查磁碟有無使用者輸入的檔案
'-----------------------------
ON ERROR GOTO FileCheck1
FOR i = 4 TO 5
  OPEN "i", #i, Name$(i - 3)
NEXT
GOTO FileCheck2
FileCheck1:
  CLOSE
  PRINT : BEEP
  PRINT "磁碟中沒有"; Name$(i - 3); "這個檔案"
  PRINT "請按任一鍵後,重新輸入檔名(或按Q跳離程式)"
  any$ = INPUT$(1)
  GOSUB PressKey
  RESUME InputFileName

'-------------------------------------
'檢查所輸入<3>的檔名是否已在磁碟內
'-------------------------------------
FileCheck2:
ON ERROR GOTO 7
OPEN "i", #6, Name$(3)
PRINT
PRINT "磁碟中已有"; Name$(3); "此檔案"
PRINT "是否要更改檔名(y/n)"
InputYN:
any$ = INPUT$(1)
IF UCASE$(any$) = "Y" THEN
  GOTO InputFileName
  ELSEIF UCASE$(any$) = "N" THEN
  CLOSE #6
  KILL Name$(3)
  PRINT "請按任一鍵後,繼續執行"
  any$ = INPUT$(1)
  GOTO OpenFiles
  ELSE
  GOTO InputYN
END IF
7 RESUME OpenFiles

'------------------
'開啓三個二進位檔
'------------------
OpenFiles:
ON ERROR GOTO ProgramError
CLOSE
OPEN "b", #1, Name$(1)
OPEN "b", #2, Name$(2)
OPEN "b", #3, Name$(3)

'------------------
'讀取各資料的總次數
'------------------
FOR i = 1 TO 45
  GET #1, 53 + i * 2, d$
  ROL1!(i) = FnIVP!
  GET #2, 53 + i * 2, d$
  ROL2!(i) = FnIVP!
NEXT

'-------------------------------
'找出11個聲道中最大的ticks值
'      以音符資料爲準
'-------------------------------
```

```
FOR i = 1 TO 11
Tick!(i) = ROL1!(i)
NEXT
FOR i = 2 TO 11
IF Tick!(1) < Tick!(i) THEN SWAP Tick!(1), Tick!(i)
NEXT
MaxTick! = Tick!(1)

'------------------------------
'將〈1〉前201 bytes寫入〈3〉中
'------------------------------
PRINT
PRINT "將〈1〉前201 bytes寫入〈3〉"
d$ = SPACE$(201)
GET #1, 1, d$
PUT #3, 1, d$

'-------------------------------------------
'重新設定所開啓三個檔案的讀取位置於第202 byte
'-------------------------------------------
SEEK #1, 202
SEEK #2, 202
SEEK #3, 202

'------------------------------
'將〈1〉及〈2〉的速度資料寫入〈3〉
'------------------------------
L = 45: m = 6
x! = ROL1!(45) + ROL2!(45)
PRINT
PRINT "將〈1〉及〈2〉的速度資料寫入〈3〉"
GOSUB SaveEvent
GOSUB SaveIVP

'----------------------------------------------
'將〈1〉及〈2〉各聲道的音符、音色、音量、音準資料寫入〈3〉
'----------------------------------------------
FOR H = 1 TO 11

'------------------------------
'將〈1〉及〈2〉的音符資料寫入〈3〉
'------------------------------
PRINT
PRINT "將〈1〉及〈2〉第"; H; "聲道的音符資料寫入〈3〉"
GOSUB SaveFiller
IF MaxTick! - ROL1!(H) = 0 THEN
  x! = ROL1!(H) + ROL2!(H)
  ELSEIF ROL1!(H) = 0 AND ROL2!(H) = 0 THEN
  x! = 0
  ELSE
  x! = MaxTick! + ROL2!(H)
END IF
GOSUB SaveEvent

TotalTick! = 0: d$ = SPACE$(4)
FOR i = 1 TO 65535
  IF TotalTick! = ROL1!(H) THEN EXIT FOR
  GET #1, , d$
  PUT #3, , d$
  TotalTick! = TotalTick! + FnNote!
NEXT

IF ROL1!(H) = 0 AND ROL2!(H) = 0 THEN 10
x! = MaxTick! - ROL1!(H)
IF x! = 0 THEN 10
d$ = STRING$(2, 0) + FnTicktoAscii$(x!)
PUT #3, , d$

10 TotalTick! = 0
FOR i = 1 TO 65535
  IF TotalTick! = ROL2!(H) THEN EXIT FOR
  GET #2, , d$
  PUT #3, , d$
  TotalTick! = TotalTick! + FnNote!
NEXT

'------------------------------------
'將〈1〉及〈2〉的音色,音量,音準資料寫入〈3〉
'------------------------------------
FOR g = 1 TO 3
  SELECT CASE g
  CASE 1
    PRINT "將〈1〉及〈2〉第"; H; "聲道的音色資料寫入〈3〉"
  CASE 2
    PRINT "將〈1〉及〈2〉第"; H; "聲道的音量資料寫入〈3〉"
  CASE 3
    PRINT "將〈1〉及〈2〉第"; H; "聲道的音準資料寫入〈3〉"
  END SELECT
  L = 10 * g + g + H
  IF g = 1 THEN m = 14 ELSE m = 6
  GOSUB SaveFiller
  x! = ROL1!(L) + ROL2!(L)
  GOSUB SaveEvent
  GOSUB SaveIVP
NEXT g
NEXT H

'----------------------------------------------
'在〈3〉的第55 byte～144 byte寫入正確的資料總數
'----------------------------------------------
FOR i = 1 TO 11
  IF MaxTick! - ROL1!(i) = 0 THEN
  x! = ROL1!(i) + ROL2!(i)
  ELSEIF ROL1!(i) = 0 AND ROL2!(i) = 0 THEN
  x! = 0
  ELSE
  x! = MaxTick! + ROL2!(i)
  END IF
GOSUB CheckNote
d$ = FnTicktoAscii$(x!)
PUT #3, 53 + i * 2, d$
NEXT

FOR i = 12 TO 45
x! = ROL1!(i) + ROL2!(i)
GOSUB CheckNote
d$ = FnTicktoAscii$(x!)
PUT #3, , d$
NEXT
```

```
'___________________
'關閉所開啓的檔案
'___________________
CLOSE #1, #2, #3
PRINT
PRINT "工作完畢."
PRINT
PRINT Name$(3);"已含有";Name$(1);"及";Name$(2);"兩檔"
PRINT
PRINT "是否繼續連結其它的.ROL檔(y/n)"
InputYNend:
any$ = INPUT$(1)
IF UCASE$(any$) = "Y" THEN
  GOTO InputFileName
  ELSEIF UCASE$(any$) = "N" THEN
  GOTO ProgramEnd
  ELSE
  GOTO InputYNend
END IF

'___________________
'程式結束所顯示訊息
'___________________
ProgramEnd:
PRINT
PRINT "謝謝您使用本程式。Bye-Bye."
END

'_______________________
'檢查檔名是否含附檔名
'_______________________
FileNameCheck:
  pig = INSTR(FileName$, ".")
  IF pig > 9 OR pig = 0 OR LEN(FileName$) > 8 THEN
  Name$(i) = LEFT$(FileName$, 8) + ".ROL"
  ELSE
  Name$(i) = LEFT$(FileName$, pig - 1) + ".ROL"
  END IF
RETURN

'_____________________________________________
'寫入用來辨示各聲道音符、音色、音量、音準資料的副程式
'_____________________________________________
SaveFiller:
  d$ = SPACE$(15)
  GET #1, , d$
  PUT #3, , d$
  u2 = LOC(2)
  SEEK #2, u2 + 16
RETURN

'_____________________________________________
'寫入音符、音色、音量、音準的總數於<3>的副程式
'_____________________________________________
SaveEvent:
d$ = FnTicktoAscii$(x!)
PUT #3, , d$
u1 = LOC(1): u2 = LOC(2)
SEEK #1, u1 + 3: SEEK #2, u2 + 3
RETURN
```

```
'_________________________________________
'寫入音色,音量,音準的資料於<3>的副程式
'_________________________________________
SaveIVP:
FOR i = 1 TO ROL1!(L) * m \ 32760
  d$ = SPACE$(n)
  GET #1, , d$
  PUT #3, , d$
NEXT
d$ = SPACE$(ROL1!(L) * m MOD 32760)
GET #1, , d$
PUT #3, , d$

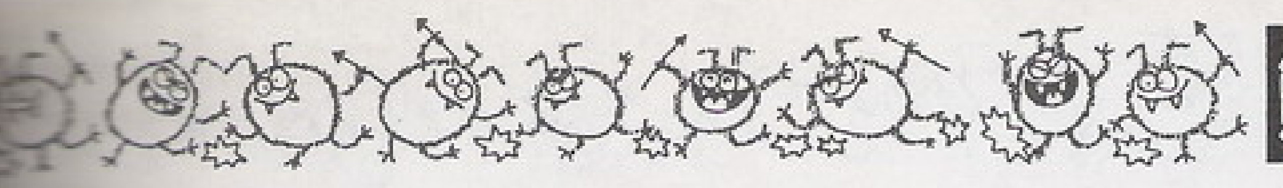
d$ = SPACE$(m)
FOR i = 1 TO ROL2!(L)
  GET #2, , d$
  x! = FnIVP! + MaxTick!
  d$ = FnTicktoAscii$(x!) + MID$(d$, 3)
  PUT #3, , d$
NEXT
RETURN

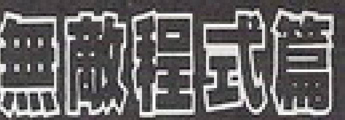
'_____________________________________________
'                    檢查音符資料副程式
'檢查音符資料是否已超過60000個ticks，若有則出現警告
'訊息因爲.ROL的檔案結構最多只能有65535個ticks存在
'_____________________________________________
CheckNote:
IF x! > 60000 THEN
  PRINT "對不起，你的"; Name$(3); "檔的音符資料"
  PRINT "已達60000個ticks以上,若超過65535個ticks"
  PRINT "程式便會發生錯誤，請特別注意"
  END IF
RETURN

'_________________________________________
'輸入檔名錯誤,按下任一鍵爲"Q"便結束
'_________________________________________
PressKey:
IF UCASE$(any$) = "Q" THEN
  GOTO ProgramEnd
  ELSE
  RETURN
END IF

'_________________________________________
'程式執行發生錯誤時顯示訊息的程式
'_________________________________________
ProgramError:
PRINT
SELECT CASE ERR
CASE 61
  PRINT "磁碟已無空間"
CASE 70
  PRINT "磁片有防寫，不能寫入"
CASE ELSE

  PRINT "程式執行發生錯誤，錯誤代碼爲："; ERR
  PRINT "請參考Quick BASIC手冊，找出發生錯誤的原因"
END SELECT
RESUME ProgramEnd
```

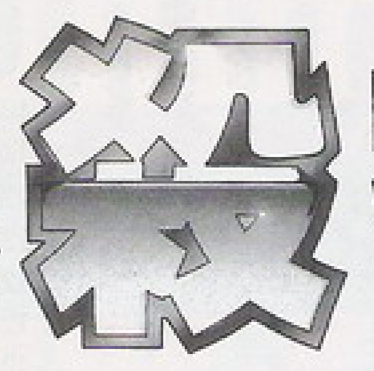














魔眼殺機 ／ LRG

大家好，在下又有好東西要和大家一起分享一魔眼殺機無敵程式。聽起來很動心吧？雖然遊戲中怪物普遍來說並不很强，但是當隊友麻痺了，或是四面八方來了敵人，那就有點…尤其最後的眼魔會使用死亡的法術，可不是鬧著玩的。如果用PC-TOOLS 去修改資料檔，了不起 HP 255點，似乎不太能打。也許有人就是卡在最後這裡，無法完成遊戲一

以 DEBUG 的 A 指令照著鍵入程式（右側的註解文字請勿鍵入），程式長度存在CX，用 N 指令設檔名（.COM檔），用 W 指令寫入磁碟中即可（請把本程式和魔眼殺機遊戲程式放在同一目錄裡）。使用TASM或MASM的讀者請自行轉換。

另外最好再加入以下的 bat 檔，以免跳出遊戲回到 DOS 時當機：

```
C>COPY  CON  EYE.BAT
EYESUPER
 START
EYESUPER^Z
```

熱鍵請於進入下水道畫面再按，說明如下：

1.Caps Lock：恢復隊伍狀態O.K.，亦即凡中毒、麻痺者皆無事。

2.Num Lock：無敵狀況開啓／關閉(switch)，生命、食物不減（立刻補）。

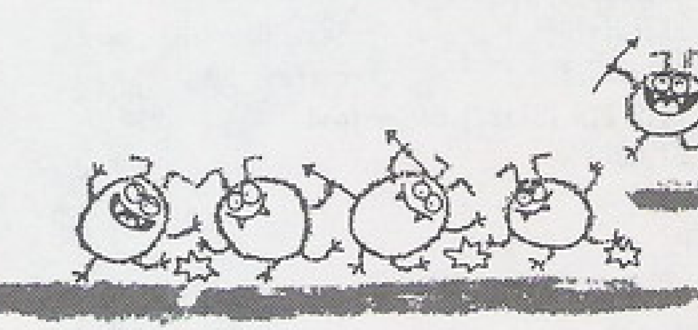
最後祝大家玩GAME愉快！

* * *

※當螢幕出現下列訊息而暫停，請按任一鍵以繼續：

```
LRG's EYE super program installed,  there are two hot-key:
[Caps Lock]--> Press  this  key  to  restore party's HEALTHY.
[Num  Lock]--> This  is  the SWITCH  OF  SUPER  on/off.
```

※使用 DEBUG 建立程式的方法請參閱 DOS 使用手冊，Peter Norton組合語言全書第三章亦有使用範例。



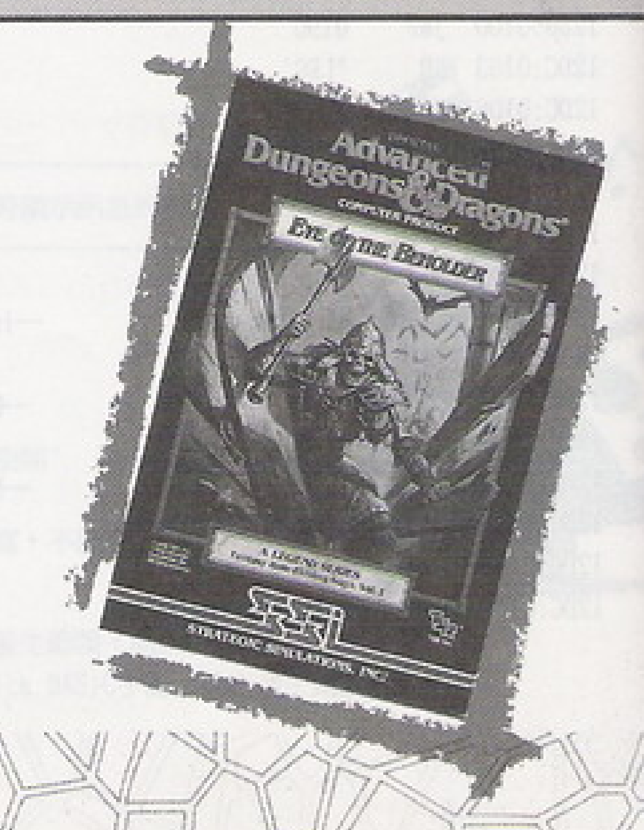
```
C>DEBUG
-A 100
12DC:0100  JMP    0190
12DC:0103  DB     'LRG'
12DC:0106  DW     0
12DC:0108  DW     0
12DC:010A  DW     0
12DC:010C  DW     0
12DC:010E  DW     0
12DC:0110  PUSH   AX                    —int 9進入點
12DC:0111  IN     AL,60
12DC:0113  CMP    AL,3A                  —Caps Lock
12DC:0115  JE     0126
12DC:0117  CMP    AL,45                  —Num Lock
12DC:0119  JNE    0120
12DC:011B  CS:
12DC:011C  NOT    BYTE PTR [010F]
12DC:0120  POP    AX
12DC:0121  CS:
12DC:0122  JMP    FAR [010A]
12DC:0126  PUSH   DS
12DC:0127  XOR    AX,AX
12DC:0129  MOV    DS,AX
12DC:012B  MOV    AX,[0026]
12DC:012E  ADD    AX,0681
12DC:0131  MOV    DS,AX
12DC:0133  PUSH   CX
12DC:0134  MOV    CX,0006
12DC:0137  PUSH   SI
12DC:0138  MOV    SI,F581
12DC:013B  MOV    AL,01
12DC:013D  CMP    BYTE PTR [SI],00
```






```
12DC:0140  JE    0144
12DC:0142  MOV   [SI],AL
12DC:0144  ADD   SI,0F3
12DC:0148  LOOP  013D
12DC:014A  POP   SI
12DC:014B  POP   CX
12DC:014C  POP   DS
12DC:014D  JMP   0120
12DC:014F  NOP
12DC:0150  PUSH  DS                          —int 8進入點
12DC:0151  PUSH  AX
12DC:0152  PUSH  SI
12DC:0153  PUSH  CX
12DC:0154  CALL  0160
12DC:0157  POP   CX
12DC:0158  POP   SI
12DC:0159  POP   AX
12DC:015A  POP   DS
12DC:015B  CS:
12DC:015C  JMP   FAR [0106]
12DC:0160  CS:
12DC:0161  CMP   BYTE PTR [010F],00
12DC:0166  JNE   0169
12DC:0168  RET
12DC:0169  XOR   AX,AX
12DC:016B  MOV   DS,AX
12DC:016D  MOV   AX,[0026]
12DC:0170  ADD   AX,0681
12DC:0173  MOV   DS,AX
12DC:0175  MOV   CX,0006
12DC:0178  MOV   SI,F581
12DC:017B  MOV   AL,[SI+1B]              —max. HP
12DC:017E  MOV   [SI+1A],AL              —current HP
12DC:0181  MOV   BYTE PTR [SI+22],64  —food
12DC:0185  ADD   SI,00F3
12DC:0189  LOOP  017B
12DC:018B  RET
12DC:018C  NOP
12DC:018D  NOP
12DC:018E  NOP
12DC:018F  NOP
12DC:0190  XOR   AX,AX
12DC:0192  MOV   DS,AX
12DC:0194  MOV   DS,[0022]
12DC:0198  CMP   WORD PTR [0103],524C  —check是否已常駐
12DC:019E  JNE   01A9
12DC:01A0  MOV   BYTE PTR [010F],00    —是則還原狀態
12DC:01A5  PUSH  CS
12DC:01A6  POP   DS
12DC:01A7  INT   20
12DC:01A9  PUSH  CS                          —不是則常駐
12DC:01AA  POP   DS
12DC:01AB  MOV   AX,3509
12DC:01AE  INT   21
12DC:01B0  MOV   [010A],BX
12DC:01BB  MOV   DX,0110
12DC:01BE  INT   21
12DC:01C0  MOV   AX,3508
12DC:01B4  MOV   [010C],ES
12DC:01B8  MOV   AX,2509
12DC:01C3  INT   21
12DC:01C5  MOV   [0106],BX
12DC:01C9  MOV   [0108],ES
12DC:01CD  MOV   AX,2508
12DC:01D0  MOV   DX,0150
12DC:01D3  INT   21
12DC:01D5  MOV   AH,09
12DC:01D7  MOV   DX,01F0
12DC:01DA  INT   21
12DC:01DC  XOR   AH,AH
12DC:01DE  INT   16
12DC:01E0  MOV   AX,3131
12DC:01E3  MOV   DX,0020
12DC:01E6  INT   21
12DC:01E8  NOP
12DC:01E9  NOP
12DC:01EA  NOP
12DC:01EB  NOP
12DC:01EC  DW    0
12DC:01EE  DW    0
12DC:01F0  DB    OD,OA,"LRG's EYE super"
12DC:0201  DB    " program installed",7,", there"
12DC:021B  DB    " are two hot-key:",OD,OA
12DC:022E  DB    "  [Caps Lock]--> Press this key to"
12DC:0250  DB    " restore party's HEALTHY.",OD,OA
12DC:026B  DB    "  [Num Lock]--> This is the SWITCH"
12DC:028E  DB    " OF SUPER on/off.",OD,OA,"S"
12DC:02A2
-R CX
CX 0000
:1A2
-N EYESUPER.COM
-W
Writing 01A2 bytes
-Q
```

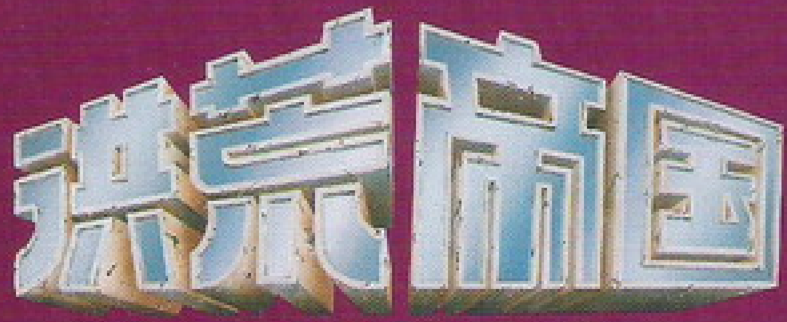
魔眼殺機無敵程式（EYESUPER.COM）已收錄在珍120魔獸紀元DISK 1 的 MAGAZINE子目錄中。

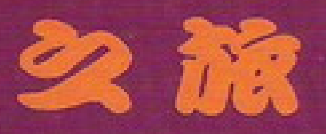


Worlds of Ultima

THE SAVAGE EMPIRE™

By Lord British
with Aaron Allston
& Stephen Beeman







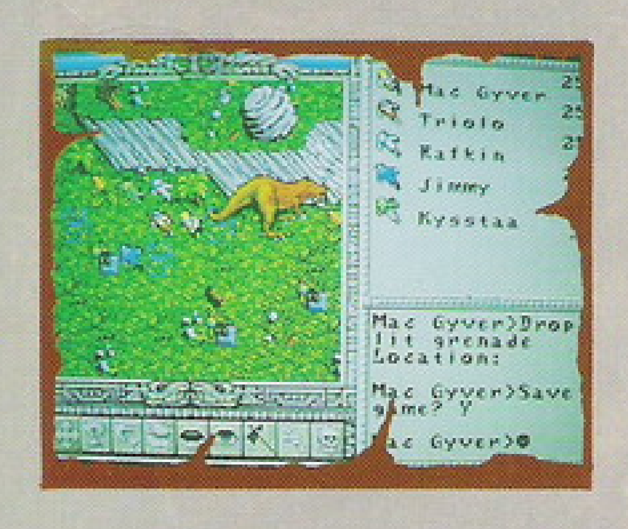
／ Indiana Jones

我們還在洞中遇到了 Sakkhra 的酋長—Sysskarr，帶著頭飾的他，看來有點可笑。「我們 Sakkhra 一族，是 Eodon 谷地中最完美的種族，但天忌英才，老天爺卻降禍於我們。這個地區的北方有一種綠色的果子，自Sakkhra有歷史以來，它就一直是我們的醫療聖品，可是，不久前來了一隻暴龍（ Thunderer ），它十分殘忍，把所有前去取果子的勇士一一殺死，現在，已經沒有人敢前往取得綠色的果子了，這對 Sakkhra 而言，是莫大的打擊。如果你能讓我們的族人再度安全的採取綠色水果，我們就是你的盟友。」他說。

好吧！既然說得這麼明白了，大伙只好出發去打恐龍了。

回到傳送池總站（Teleporter Plaza），我們就往北走，走了好長一段路，到了谷地的盡頭，大伙便向東走邊走去（註 4），沿著崖壁走了一段路後，我們看到了幾個綠色的果子，前方不遠處還有一隻 Stegosaurus 的屍體，死狀奇慘無比，一看到那個，大伙當然就有了警戒心。

再走過去一點點我們終於看到那隻大傢伙—暴龍，一看到它，大伙二話不說，立刻開始攻擊



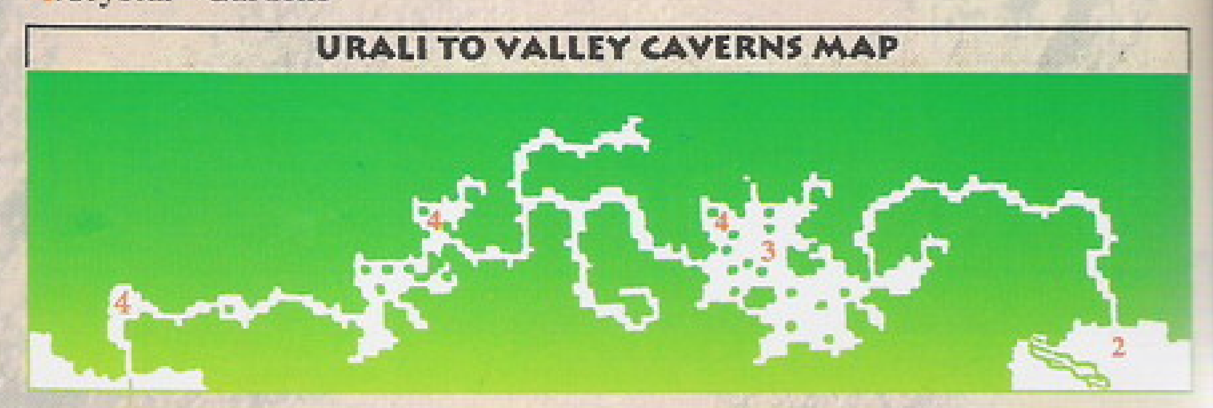
，接下來只見手榴彈滿天飛，轟隆之聲不絕於耳，塵土滿天，一陣大攻擊之後，那隻暴龍不但沒死，而且還若無其事的站在原地不動，這會兒我們可真是欲哭無淚。忽然間，我們發現它身後的懸崖壁上方有塊巨石，於是把手榴彈往上一丟，然後就看到那個大石塊落下來K死了暴龍（註 5），大伙欣喜若狂，本來要剝下它的皮做紀念，可惜獵刀割不透它厚厚的皮，只好作罷了！

解決了它，我們當然要回Sakkhra去報喜訊，Sysskarr就在洞口等我們，和他聊了兩句，我們就走了，臨走前，當然沒忘記用Metal Hammer敲下一小塊藍色石頭（至少要空出一隻手才能Use Hammer）。

拿到了藍色的小石子，我們急忙到Barrab西方的小島去找Topuru ，一見面，他就問我們拿到他的靈魂了沒，我們當然說有（ Yes ），並且把小石子交給他，他高興得手舞足蹈，為了避免他的靈魂離開他，他還把石子吃下去（太噁心了！沒衛生），然後便要我們和他一起慶祝一番，他拿了些海龜食物，問我要不要來一點？我心想，不拿白不拿，所以就向他要了一點（ Yes ）。看他比較平靜之後，我們才問他 Urali 在哪，他說 Urali 的入口就是東方崖壁上第二個山洞洞口。

知道了 Urali 的所在，我們當然立刻趕去救我朝思暮想的Aiela。

1.Entrance from Valley
2.Entrance from Urali Swaplands
3.Den of Cave Bears
4.Crystal Gardens



經過了一番長途跋涉，我們終於到了山洞口（也許稱為隧道更合適）。基本上，這個隧道並不複雜，但是很長，途中有多處的Crystal Gardens ，不過我們以後大概用不到了。在中間約三分之二的地方，有一個比較寬敞的大空洞，我們遇到了兩三隻的Cave Bears ，不過它們並不強，所以我們沒有浪費子彈，只用刀子而已。

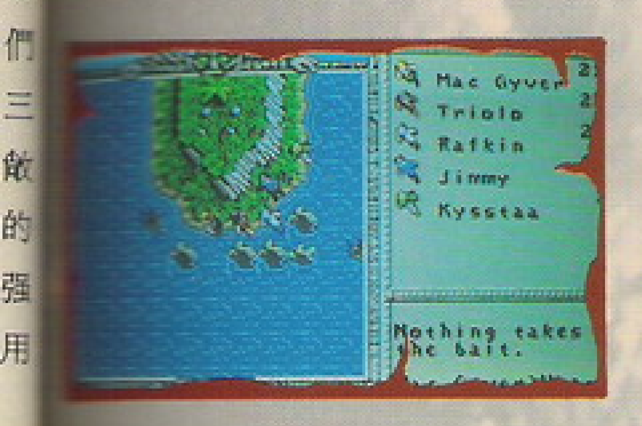
好不容易走出了隧道，大伙都被眼前的景像吸引住了—山明水秀，小溪涓涓，眞是世外桃源般的地方，看來 Urali 人還眞有品味。我們順著山洞附近的小徑往東邊走去，途中經過了好幾條大大小小的溪流和沙洲。



在大伙正走得不亦樂乎的時候，一個巨大的身影出現了—另一隻暴龍，在前面的沙洲上走來走去，由於過去的經驗（註 6），我們知道憑我們的武器是對它莫可奈何的，但 Urali 就在眼前了，難道要我們就此放棄？不可能的，大伙用力的想了半天，終於想到一個又笨又聰明的辦法—騎海龜。我們在河邊 Use 了一些海龜食物，果然引來了一隻海龜，可是人這麼多，一隻那夠啊？

所以我們用了許多份海龜食物，直到一人一隻爲止。

騎著海龜，大伙終於安全的來到了Urali村。在Urali的村

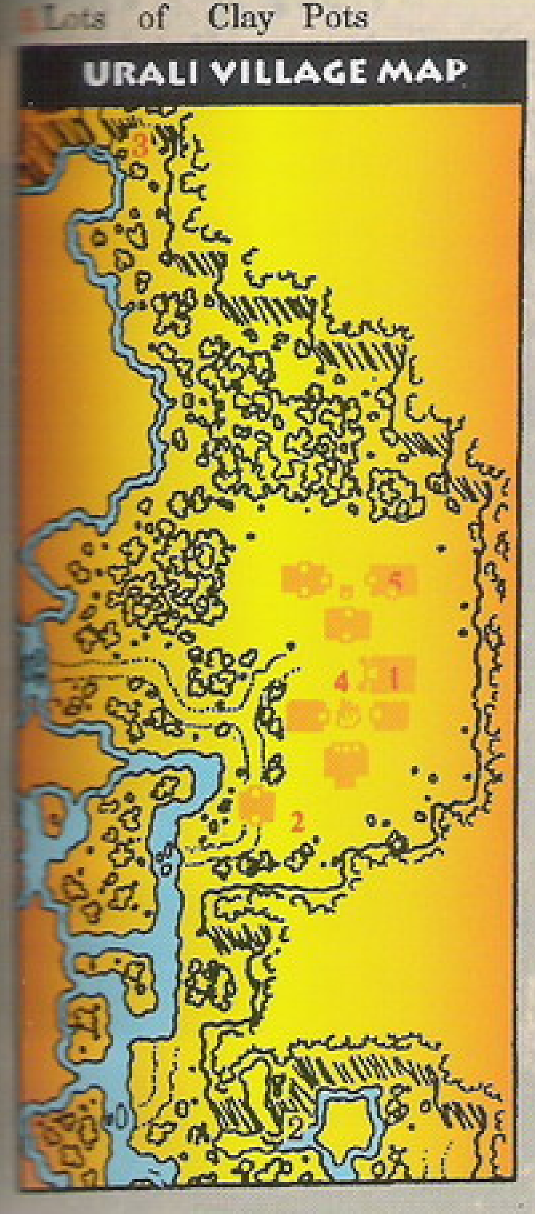


口，我們遇到Urali的前任巫師Wamap一個人在那裡閒逛，大伙便和他聊了起來。

「你不是Urali的村民，卻又能找到Urali的所在，並且順利地溜進來，而沒有被村口的守衛Dinosaur吃掉，可見你是多麼的聰明，我想我應該做你的朋友才對。你知道嗎？Darden把我們最崇敬的神靈—Fabozz關入了北方洞穴中最深最暗的地方，使Fabozz神照不到一絲陽光，也失去了力量；Darden還說，他能使Fabozz順從他的意思，讓本來看守村莊入口的恐龍回頭來攻擊村落中的村民，因此村中的人都很怕他，照著他的命令去劫掠別的村莊，不過，我當然是例外的，因爲我是一個沒有恐懼感的勇者。」說著，他還擔心的看一看Darden在不在附近。

1.Wamap's Hut
2.Chief's Cave
3.Spirit Cave
4.Where Fabozz Belongs
5.Lots of Clay Pots

URALI VILLAGE MAP



我心想，他即然主動的提出願意和我爲友，那麼也許可以和他聯盟，於是我提出了聯盟的要求。

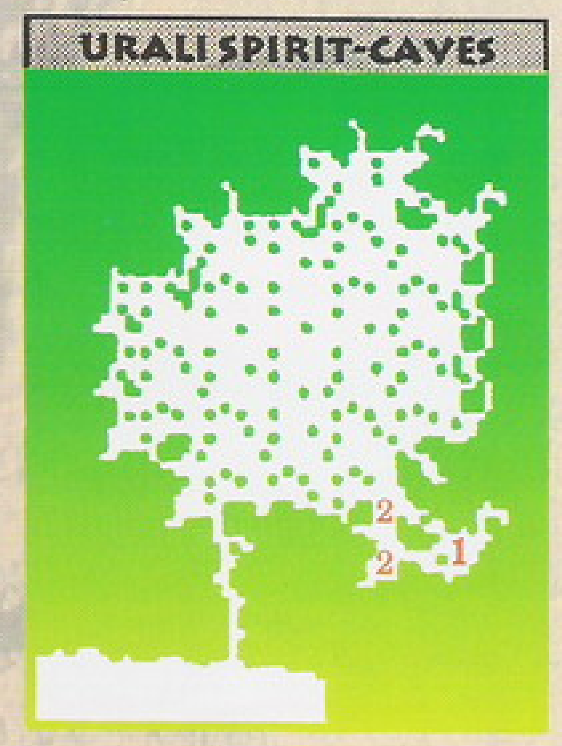
他考慮了一下，答道：「我的朋友，首先，你必須把Darden the huge給宰了，這樣我才能當上酋長，我們的聯盟也才有意義。其次，你必須把我們崇敬的Great Fabozz給救出來才行。」

我點了點頭並說道：「可以，我會做到的，希望你也能守信。」

向他告別之後我們決定先到北邊山洞中解救神祇Fabozz，因爲村民們是由於Fabozz的緣故才會聽Darden的命令攻擊我們。在最北邊瀑布的附近，我們找到了關Fabozz的山洞，進去後，便開始搜救行動。山洞很大，等我們好不容易在東南角找到Fabozz的時候，已不知過了多久。比較麻煩的是Fabozz的守衛都帶著一種有毒的吹箭，所以後來我們只要一看到他們就用來福槍打，以免他們用毒箭反擊（距離愈遠，來福槍的攻擊力愈強）。

1.Where Fabozz statue Held Hostage
2.Many Guards

URALI SPIRIT-CAVES





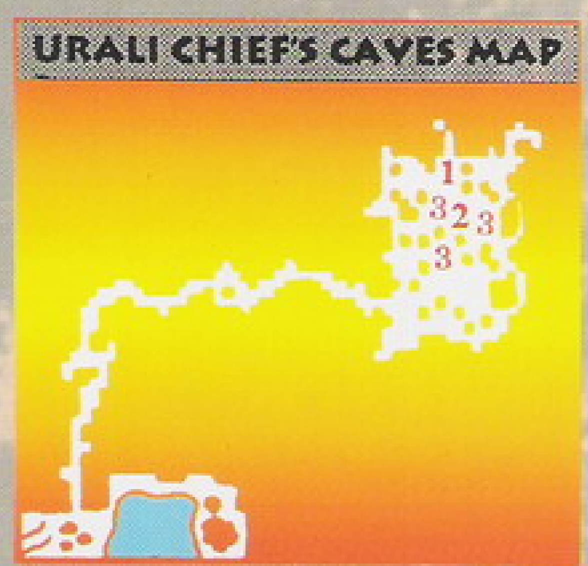
費了九牛二虎之力，終於擺平了守衛並找到Fabozz，但我們還是救不了Fabozz，它實在太重了，根本連移都移不動，大伙想了好半天，終於決定讓它自己出去，不過要先有點光才能恢復它的力量，這時Jimmy的照像機就派上了用場，在Fabozz旁邊 Use照像機之後，閃光燈一亮，Fabozz頓時恢復了活力，竟然衝破山洞上面的岩石，逕自飛回Urali去，看得大伙目瞪口呆。離開時祂還叫我們自己回去，我們辛苦了半天，竟被祂丟在這個鳥不生蛋狗不拉屎的爛地方，眞是香蕉柳丁他個芭樂！

雖然釋放了Fabozz之後，Darden已失去了酋長的地位，可是Aiela還在他手上，而且我和他之間必須了結一些問題，所以我們立刻又前往Darden的山洞。

走過一段長而崎嶇的通道，我們終於到了關Aelia的山洞，把囚禁室四周十幾名守衛解決了之後，我急忙打開囚禁的竹門，Aeila淚眼汪汪的看著我，臉上卻洋溢著喜悅之情，我倆一步一

步的愈走愈近，最後，緊緊的擁抱在一起，什麼都沒說…良久，





1.Darden's Chamber
2.Cage Where Aiela Was Kept
3.Many Guards

Rafkin才說：「Indi，很抱歉打擾你們，不過我想....」



「你想你們該走了是不是？」一個陌生又熟悉的聲音接下了Rafkin的話。「你們大鬧 Urali，放走了Fabozz之後打算就這麼一走了之嗎？其他人我不管，但是Indi，你一定得死，因為你碰了我心愛的女人。」

「看來你就是聲名狼藉的Darden 吧？」我慢條斯理的說道：「沒有了座騎和手下的你，自以為還能做什麼呢？還是早點滾吧！」話沒說完，Darden就撲上來。憑良心講，Darden真的體壯如牛，不過在現代武器的招呼之下，管你是牛是馬還不都一樣，沒兩下他就say goodbye 了。



帶著 Aeila ，我們離開了Darden 的山洞，和村口的 Wamap 打聲招呼之後，我們便告辭了Urail。

利用傳送池，我們再次來到Great mesa，因為我們知道還有一件事沒弄清楚— Kotl City之謎。

在Bracket of the Great Gem 的旁邊使用了從 Aiela 身上拿到的Great Gem 之後，大伙便靜待奇蹟的出現，時間一分一秒的過去了，大伙愈來愈緊張。正午時分，一道强烈的光束從Great Gem 中激射到對面的山壁上

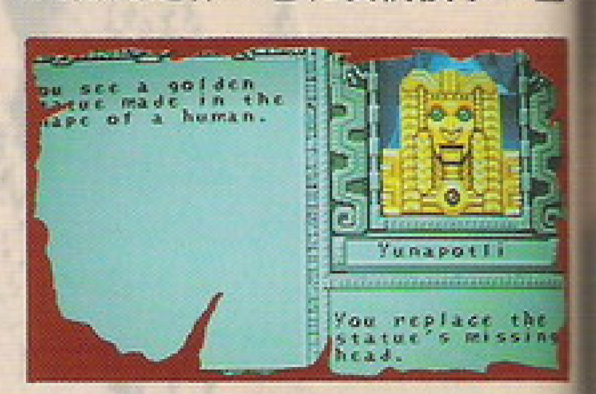


，然後只聽到一連串的機械運作聲，谷地中某一塊地竟然緩緩的升起，最後露出一個入口。天哪



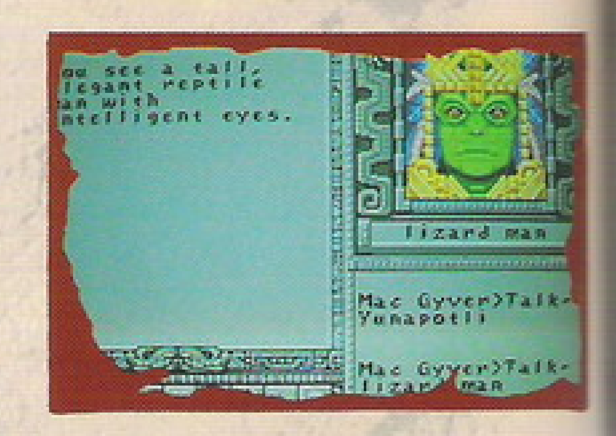
！光能啓動器，大伙看得都呆掉了，好久才回過神來，我大叫：「等什麼，伙伴們？向 Kotl C-ity 出發了！」大伙一陣歡呼，連蹦帶跳的往地下城前進（註7）。

進了入口之後，往內走了兩三步就被一扇門擋住了去路，用盡各種方式都打不開，正打算離去時，我卻不經意瞥見牆角一具沒有頭的金色機械人，這使我想到我們帶來的黃金頭，於是我便把黃金頭裝在（ Use ）在那個機械人的頸子上，不一會兒機械人就開始運作，它和我們談了一些



有關於Kotl City的事，並加入了我們，最後，還幫我們打開門—我們這才眞正的進入地下城。

一出房門，我們就看到了七個傳送池，中間還有一個酷似龍人的傢伙站在那，他看來有點虛無縹緲的感覺。地下城封閉了這麼久竟然還有人存在，這實在令人不解，我鼓起了勇氣和他說話，他竟然還會回答我，他說：「偉大的Kotl族之後，你們終於回家了，歡迎！我是 Katalkotl 。



在很久很久以前，我們就來到這個谷地了，我們擁有令人無法相信的高科技和蘊藏了無限能量的月之石—那使我們身上發出一種具有保護作用的光芒。雖然

我們的文明如此地進步，可是勞力不足的問題卻深深的困擾著我們，於是我從遙遠的地方帶回了Myrmidex作爲我們的奴隸，他們蟻人的力量和耐力確實帶給我們很大的方便，但我要警告你們，他們是危險的！事實上，Kotl的滅亡就是他們造成的。

有一天，蟻人集體叛變，他們不但逃離了 Kotl City而且還盜走了月之石，唯一值得慶祝的是月之石的能量仍然能從蟻穴傳來一雖然很微弱。然而眞正的不幸這才開始。爲了塡補蟻人的缺，我回到過去，帶回了各式各樣的人類，沒想到不久之後他們也叛逃了，離開了Kotl的人類，自己在谷地中建立了谷地的部落，而我們卻由於長期的能量不足而導致保護光日漸減弱，同時也無法再找任何勞力來源了，沒有了月之石，我們什麼也不能做，於是我們開始準備反擊。

我們造出了月之石搜索器，打算用它來找回月之石。不料，蟻人比我們更快，在我們出兵前他們就發動了攻擊，在月之石的力量不再足以使我們發出保護光的情況下，一切的努力都白費了。我們慘遭屠城，少數逃走的族人封閉了入口，讓蟻人也活活餓死在城內，但他們的命運恐怕也是一片灰暗，失去了月之石和Kotl City保護的他們，即使不被大自然淘汰也將退化成無文明的原始部落。

如果你是倖存者的後裔，很高興你能回來；如果你是從老家來的，請救救那些倖存者，至於你們所看到的我，只不過是個幻影，我早已死了。不論如何，你們必須重建Kotl帝國殺光人類和蟻人，爲我們報仇！」

現在一切的謎都解開了，蟻人、恐龍、人類，這全是Kotl搞的鬼。我回頭看了看大伙，我想每個人都對Kotl的興衰史有不同的感觸，只是不知道機械人會不會想，想些什麼？

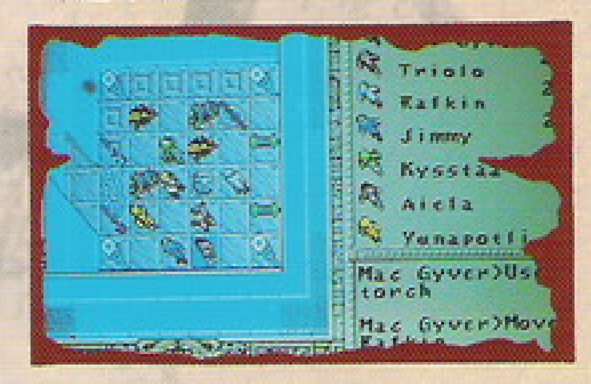
過了一會，大伙決定先四處看看再做打算，於是我們信步往西走去。一路上，枯骨四散，武器滿地，走到底，是一個泥土地板的大房間，看來這裡就是當年龍人和蟻人的主戰場了，我們唯一找到一樣還能用的，就是一個天藍色的 Kotl Shield，後來我們才發現這眞是防身利器。

另外，我們還撿到幾個Bug Bomb（昆蟲炸彈，內藏殺蟲劑，對蟻人有致命的攻擊力），也隨手帶走了。離開了西邊主戰場。我們又四處逛了一下，才發覺Kotl City眞是無邊無際，一定要用傳送池才行，於是我們又回到傳送池中心。



走到傳送池 F 上，我們被傳送到南區，往西走到傳送池 J，就可以傳到 Kotl City的長官辦公室，站到傳送池 I 上，又被傳到一個時間停止的房間，在房間裡有好幾具完整的屍體，亂噁心的，這個房間的房門被力場鎖死了，一定要透過傳送池才能進入。

在房內我們拿到一枝Black rod，和另一面 Kotl Shield，最重要的是我們找到了月之石指示器——個灰色的周圍有八個小格子，其中一格爲紅色的裝置，拿了這些之後，我們又利用傳送池回到南區，在西南角的一個房間內，撿了爲數不少的醫療水晶，這可以使我們生命力恢復全滿（註 8）。



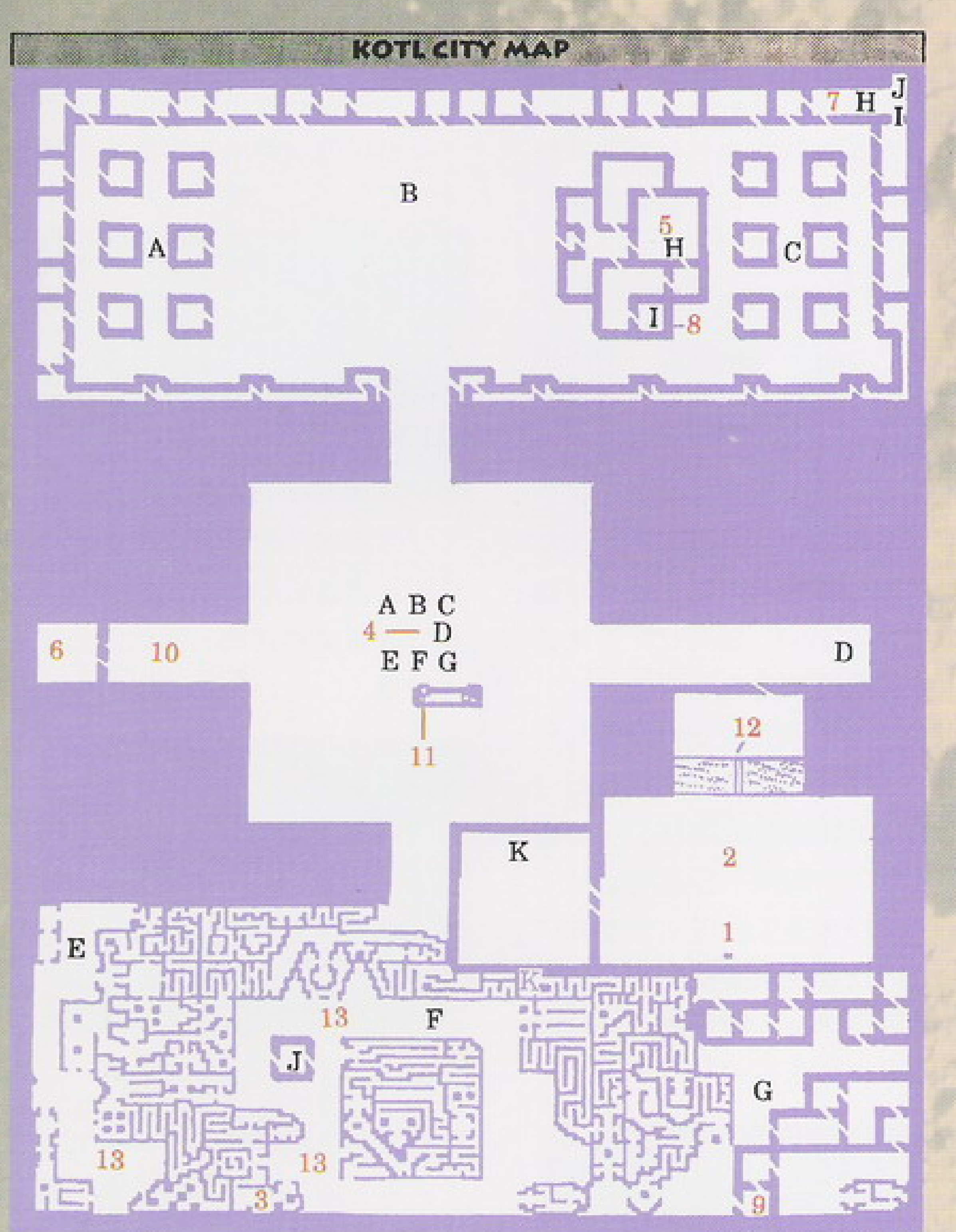
在南區仔細搜索之後，我們找到了傳送池 K，把我們傳進了動力裝置室的邊間，我們衝到了主控器（Control Panel）旁，



一陣狠敲猛打，然後只聽到一聲爆炸聲，主控器壞了，四周也暗了下來，金色機械人搖了兩下也倒下去了。最令人訝異的是Dr. Spector 竟然出現在我們面前，只是身上的光芒已消失了。

他說道：「謝謝你們救了我，由於月之石的不當使用，所以使 Eodon 和外界完全隔絕了，而且月之石也變成了邪惡的黑色月之石，它控制了我的心靈使我瘋狂，現在我們必須到蟻穴去毀了它，以免它的邪惡之力又被其他能源接收器接收，而且要離開的唯一方法，就是破壞它。至於現在，我們必須先離開 Kotl City，因爲它隨時會垮下來。」

聽他一提，大伙注意到地面確實有輕微搖動（註 9），於是大伙三步併做兩步的往出口衝，才一出地下城，入口就崩塌了。我想，我們再也無法了解 Kotl City能量運作的秘密了。



A-K Transfer Plate Locations
1.Control Panel
2.Generator Control Room
3.Hospital/Infirmary
4.Katalkotl
5.Meeting Hall
6.Myrmidex Quarters
7.Official's Quarters
8.Important things
9.Vending Machine
10.Battleground
11.Yunapotil
12.Bridge across lava pit
13.Automatons
14.Dr.Spector



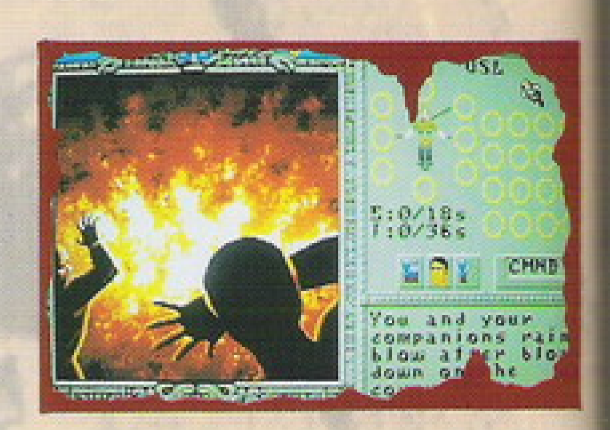
Kotl City毀了之後Tichticatl 的舊王也回到了他的王位，現在，Eodon谷地中各部落都和我聯盟了，也是剿滅蟻人，毀掉黑色月之石的時候了，於是找到Tichticatl北邊的山丘上擂起大鼓，鼓聲傳遍了Eodon谷地，各族都派出戰士向山丘集結，我向他們說道：「各位，蟻人摧毀我們的家園、搶奪我們的食物，殘殺我們的朋友，今天我們聚在這裡，為消滅蟻人而戰！出發吧！」



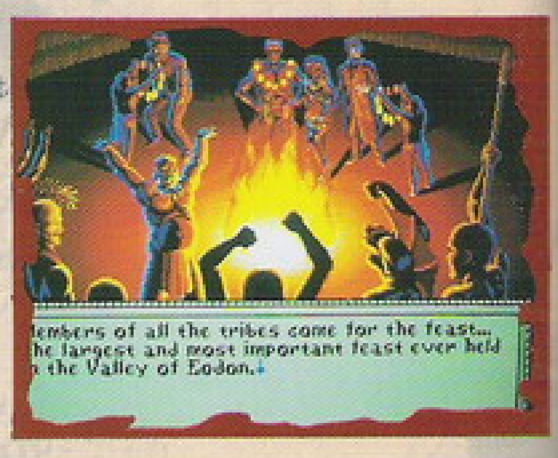
說完之後，各村的人分別由他們村落附近的蟻穴入口攻入蟻穴，我們則從蜘蛛洞的蟻穴入口殺進去（註9）。得月之石指示器之助，我們終於在最後關頭找到了月之石—而蟻后就在月之石



前面，我們當然毫不留情的宰了蟻后，並打壞了月之石。



由於蟻后的死亡，蟻人們不再有方向感和攻擊力，也因此我們和大多數的戰士才能安全的逃出蟻穴，離開蟻穴之後，各部落聯合舉辦了一場史無前例的盛大慶功宴，大家整夜的跳舞、狂歡

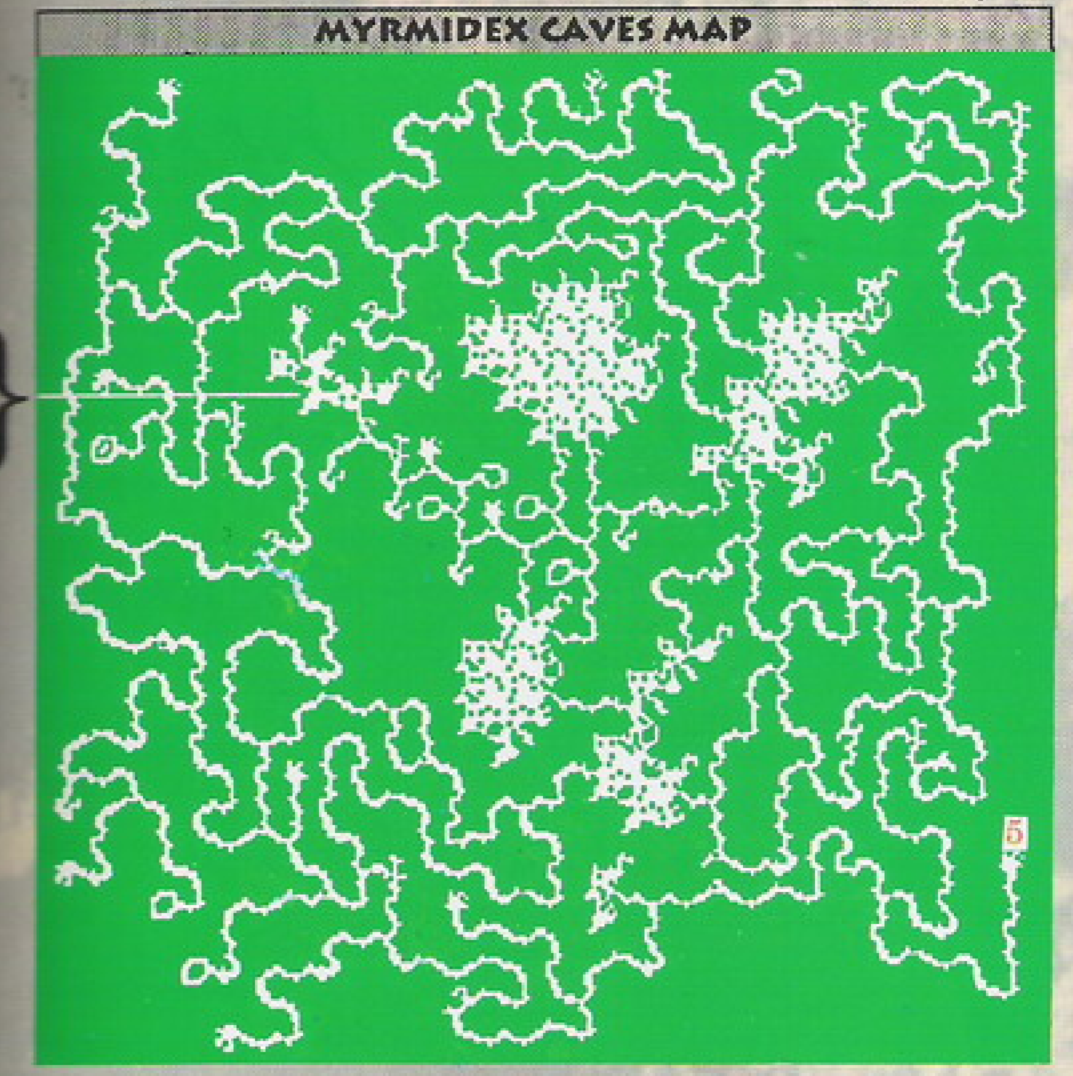


，不知不覺中東方又再泛起了魚肚白，一個淡而模糊的紅色影子逐漸在我面前形成，我知道該走的時候了，很快的，紅影化成了月之門，而Lord British熟悉

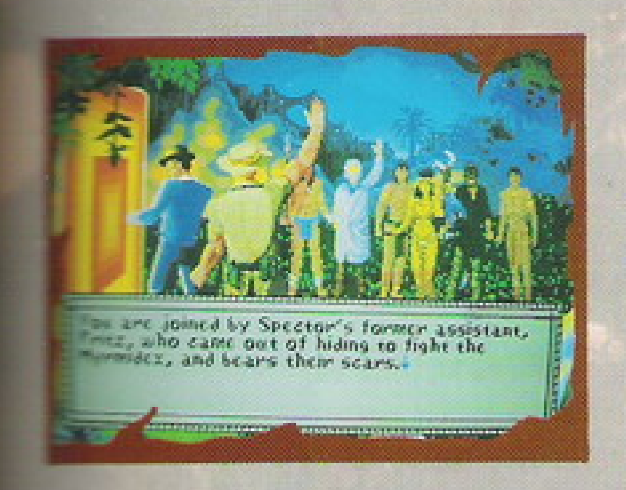


的聲音又再度響起：「Indi！這是你的命運，即使不願意，這是離開的時刻了。」

1.Queen's Chamber
2.Queen 3.King
4.Chamber of the Altered Moonstone
5.Main Entry (from Spider Cave)



我看著 Eodon 的人們，回憶這些日子以來的酸甜苦辣，淚水不自覺的滴了下來，Troilo、Shamuru、Fritz、Jimmy、Dr. Rafkin一一進了月之門回到他們



該去的地方，只剩我和Dr.Spector了。Dr.Spector看了看我，說道：「我愛 Eodon，我要留在這兒，Indi，別和我爭辯，有一天，我會回去找你的，再見。」我點了點頭，緩緩的踏入了月之門…

後記

Dr.Spector的確是個守信的人，不久之後，他便回來找我，並且和我共度另一個驚異之旅，但，那又是另一個故事了，有機會的話，我再慢慢告訴你，晚安！

註4：

你也可以往西走，打死六隻蟻人後再走一小段路就可以在北邊發現上去的路，往上走兩層之後再往東走，走到底你就會發現恐龍在你下面，使用手榴彈後石頭會掉下去K死暴龍，手榴彈請放在巨石的東或西邊，不要放在北邊，否則…

註5：

把手榴彈丟在巨石的左邊，爆炸後再丟一次巨石就會掉下來，然後丟在右邊兩次，恐龍就會被壓死！

註6：

還記得 Disquiqui 的村民要你做的事嗎？如果你沒有向Topuru 拿海龜食物，那麼就照Disquiqui對你的要求再做一次，把這隻暴龍也弄昏即可過去了！

註7：

地下城入口就在Teleporter Plaza 東南方三、四格之處，你別到處亂找了。

註8：

提到生命力，有幾件小事提醒各位：第一，中毒後生命力的數字變成綠色，只要用普通醫療魔法即可解毒。第二，若是用Bug Bomb攻擊金色機械人，則其生命力會變成 255，而且不會再改變（即使被攻擊也一樣）。第三，入地下城之前即可解散隊伍，只須留下一名「苦力」搬東西即可，在地下城中，一切作戰皆交給金色機械人去做。

註9：

和地下城一樣，只要一個帶了 Kotl Shield和許多醫療水晶的隊員即可，聖者本身至少要帶Kotl Shield和Black rod 兩樣裝備。



魔眼殺機

／寶寶

完全攻略(二)

第4層　Level 4 Upper Level Dwarven Ruins

現在你已脫離了下水道區而進入矮人之域，在這裡的原住民為矮人，只要你不主動攻擊，是可以相安無事的。而在本層的巨蜘蛛可沒那麼和善了，中毒的隊友必死無疑，趕快Load回來吧！右邊是一個所謂的循環迷宮，有不少巨蜘蛛藏身於此喔！小心，小心！

1.往第三層的60。
2.往第三層的 3 。
3.西邊牆上的按鈕可開南邊的門和東邊的牆。
4.一隻巨蜘蛛在房間內。
6.一踩上去北邊的門就關上。
7.蜘蛛網。
8.兩隻巨蜘蛛。
9.一隻巨蜘蛛。
10.巨蜘蛛出沒區。
17.踩上去西邊的門即關閉。
23.一個「stone scepter」及四隻巨蜘蛛。
25.一只綠色的＋３戒指。
26.經過此處則19的牆自動消失。
27.經過此處則22的牆自動消失。
28.用矮人之鑰打開西邊的門。
29.北邊的石牆可以推動，逆時針

[illegible]走即可（往北）。

[illegible]西邊的牆壁以打開31的密門。

[illegible]間。

[illegible]牆上神祇的手往下扳以關上[illegible]的陷阱。

[illegible]邊牆上的鐵鍊可以開關29處的石牆。

[illegible]門。可由57處打開。

[illegible]一個身受重傷的矮人。醫治之後他會告訴你矮人和黑暗精靈之間的戰爭及矮人王被捉的消息。最後要求你救矮人王並讓他加入隊伍。

[illegible]扳下神祇的手臂以關閉41處的陷阱。

[illegible]訊息：「Kruen —— king under the mountain」。

43.打開門的鎖孔。當左右兩邊的門關上時，46將打開。

45.扳下開關以關閉51的陷阱。

48.西邊的牆上有訊息：「 Kruen ——The south wall」。

50.訊息：「 Kruen ——the holder of wisdon」。

52.地板上的機關可開關東邊的陷阱。

54.西北邊的門的開關。

53.南邊是一面幻牆。

55.一踩上去東邊就出現一個陷阱。

56.一面盾牌、一個頭盔及訊息：「Emergency Exit」。

58.訊息：「There is evil which lies beyond this room」。

59.傳送門，以stone medallion爲開啓器，傳到第七層去。

62.門柱上的鈕可開門。

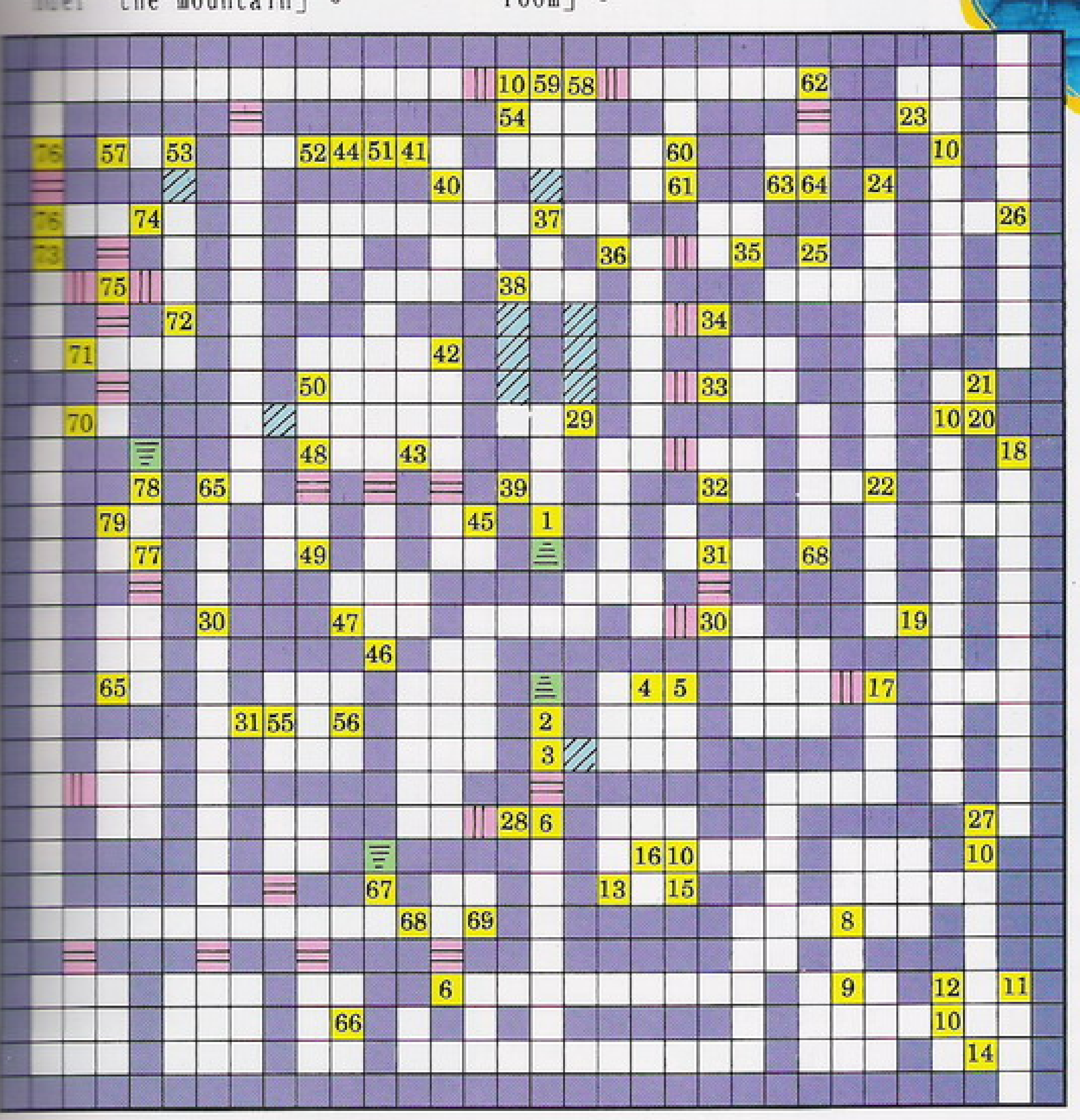
63.訊息：「 Oracle of Knowledge」。

64.把「Orb of Power」放入牆上的凹槽，則身上所有的魔法物品都會顯示出來。

66.扳動神祇的手臂則有巨蜘蛛在13、14出現。

67.通往第五層的 1 。





牆

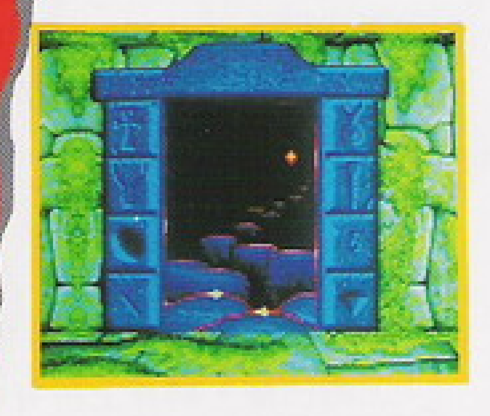
走道

門

往上的樓梯

往下的樓梯

幻牆或有機關的牆



69.開關南邊的門。

70.用矮人之鑰開東北邊的門。

71.～74.可用矮人之鑰開啓在左前方的門。

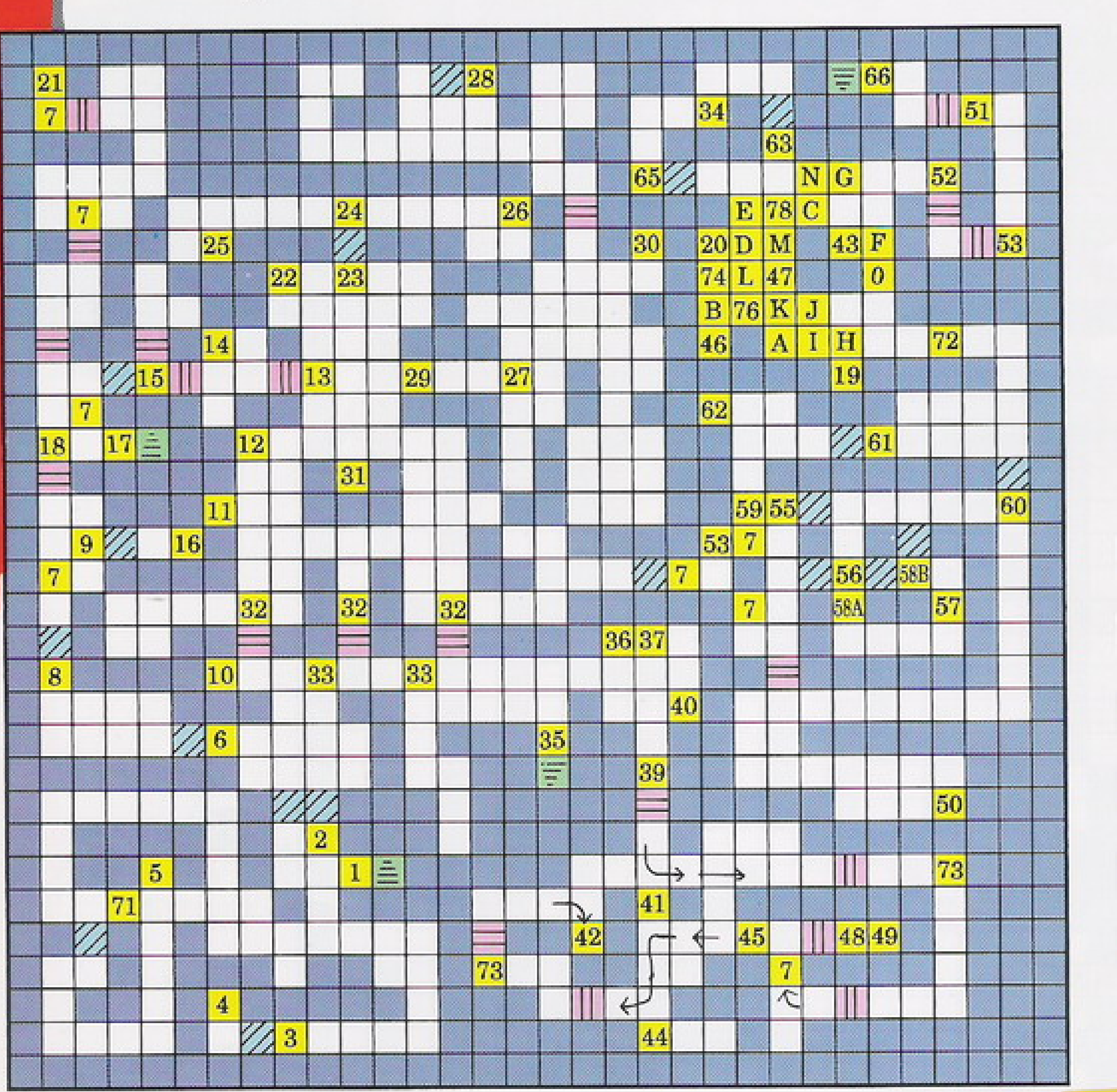
75.這是一個魔法房間，第一次進入可得到一瓶 Healing 的藥劑和矮人之鑰，出來再從另一個門進入又可重覆一次，共可拿四次。

76.用矮人之鑰開北（南）邊的門。

77.用矮人之鑰開南邊的門。

78.通往第五層的17。

第5層　Level 5 Dwarven Ruins and Camp



牆

走道

門

往上的樓梯

往下的樓梯

幻牆或有機關的

巨蜘蛛仍是你最大的困擾，通往第六層的樓梯也不容易到達，如何傳送到正確的地方？恐怕只有多試幾次了！樂於助人也很重要喔！注意幻牆，這層可以說是幻牆之域呢！

1.通往第四層的67。

2.北邊爲幻牆。

3.西邊爲幻牆。

6.西邊爲幻牆。

7.巨蜘蛛出沒區。

8.北邊有幻牆。











9.東邊牆上有秘密按鈕可以打開牆，內有巨蜘蛛及卷軸。

10.用矮人之鑰開北邊的門。

13.半開的門，用力推門吧！

14.西邊牆上的秘密按鈕可開門。

15.西邊爲幻牆。

17.往第四層的78。

18.牆上的按鈕是唯一打開南邊的門的方法。

20.打開門51的開關。

23.有神像的幻牆。

24.北邊傳送門目的地爲第七層的67。

25.牆上的凹槽中有「stone necklace 」。

27.在這裡遇到了 Armun ，如果答應他幫助矮人族則可得到 6 份 rations 以及「stone medallion」。另外，Dorhum也會要求你讓他加入。第一件事要答應，至於Dorhum可以不甩他！

28.西邊爲一面幻牆。

30.一個矮人族牧師在此，他可以幫全隊醫治，也可以使任何一人（包括路上撿到的枯骨在內）復活並加入隊伍，把在第一層撿到的小偷的枯骨交給他復活。

31.訊息：「Pantry」及一瓶毒藥。

32.只能由南邊開的門。

33.用矮人之鑰是唯一打開北邊的門的方法。

35.通往第六層的 1 。

36.訊息：「 Please reset drain holes when finished。」

37.每上下扳動一次牆上神祇的手臂，南區的陷阱就關起來一次。

39.牆上的開關可以開門，由此進入死亡陷阱區，大部分的地板在你走過之後陷阱即自動打開，所以你只有勇往直前了，記住！死亡就在你身後跟隨你的腳步。（請依箭頭指示前進）

40.訊息： 「 Greed will be your downfall」。

42.傳送場、目的地爲37。

43.可開啓門52的開關。

46.可開啓門53的開關。

47.用金色之鑰開門。

48.用金色之鑰可打開東邊的幻牆。

49.傳送場，目的地爲50。

54.牆上的鈕可關閉西邊的幻牆。

55.東邊有幻牆。

56.西、東皆爲幻牆。

57.傳送場，目的地爲 58A 。

58B.西、北邊爲幻牆，地上有一支 Wand of Frost 。

59.一踩上去北邊就出現一個洞。

61.北邊爲幻牆。

61.西邊爲幻牆。

63.北邊爲幻牆。

66.通往第六層的 2 。

72～77.& A ～ O 此爲目的地與傳送場，詳細內容見附表〈三〉。





第6層 Level 6 Bottom Level of Dwarven Ruins

矮人之域的最底層，主要爲鳥人出沒，鳥人的蛋可以吃，不過要留下二、三顆另有妙用。不要吝惜於魔法杖的使用，對手超過三人時，就可以用了，多收集飛刀和飛鏢，自然有好處。最後，提醒您：小心機關！

1.通往第五層的35，這個門只能由東邊開。

2.通往第五層的66。

3.訊息：「Stone weapons before proceeding」，把較大型的武器分別放在左、右兩邊的地板關上即可開門。門開後武器可取回。

4.一隻鳥人在此守衛。

5.牆上的開關可開西邊的祕門。

6.二隻鳥人在此守衛。

8.用矮人之鑰開西邊的門。

10.一個黑暗魔法師在此等待你的到來，他手上的冰雪魔杖將是你可怕的夢魘，別怕，只要「以彼之道，還彼之身」即可。

對方死後會留下一隻冰雪魔杖，如果沒有，請你Load回來吧！

11.一踩上會有四隻飛鏢向你射來！



13.八大石器之一Stone Ring。

14.通往第七層的 9 。

16.一隻鳥人。進入此房間的唯一方法是掉進第五層南區的陷阱中。

17.牆上的凹槽內有投擲武器。

18.訊息：「Nest」。

19.一踩上去就有四支飛鏢飛向房間的中央。

20.通往21。

22A.由此洞落下可到 22B ，拾取矮人之鑰。

23A.由此洞落下可到 23B ，拾取矮人之鑰。

24.有三至六隻鳥人守衛。

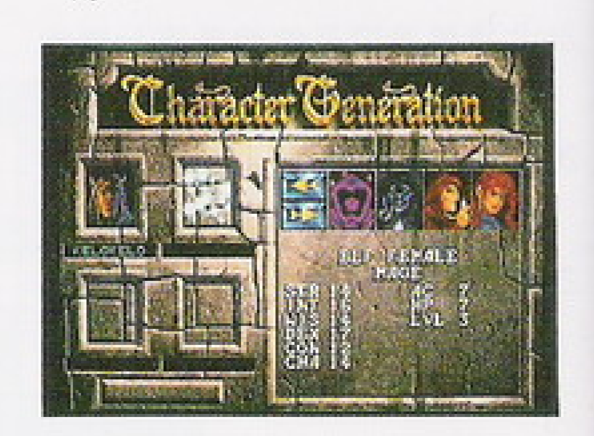
25.通往第七層的 1 。

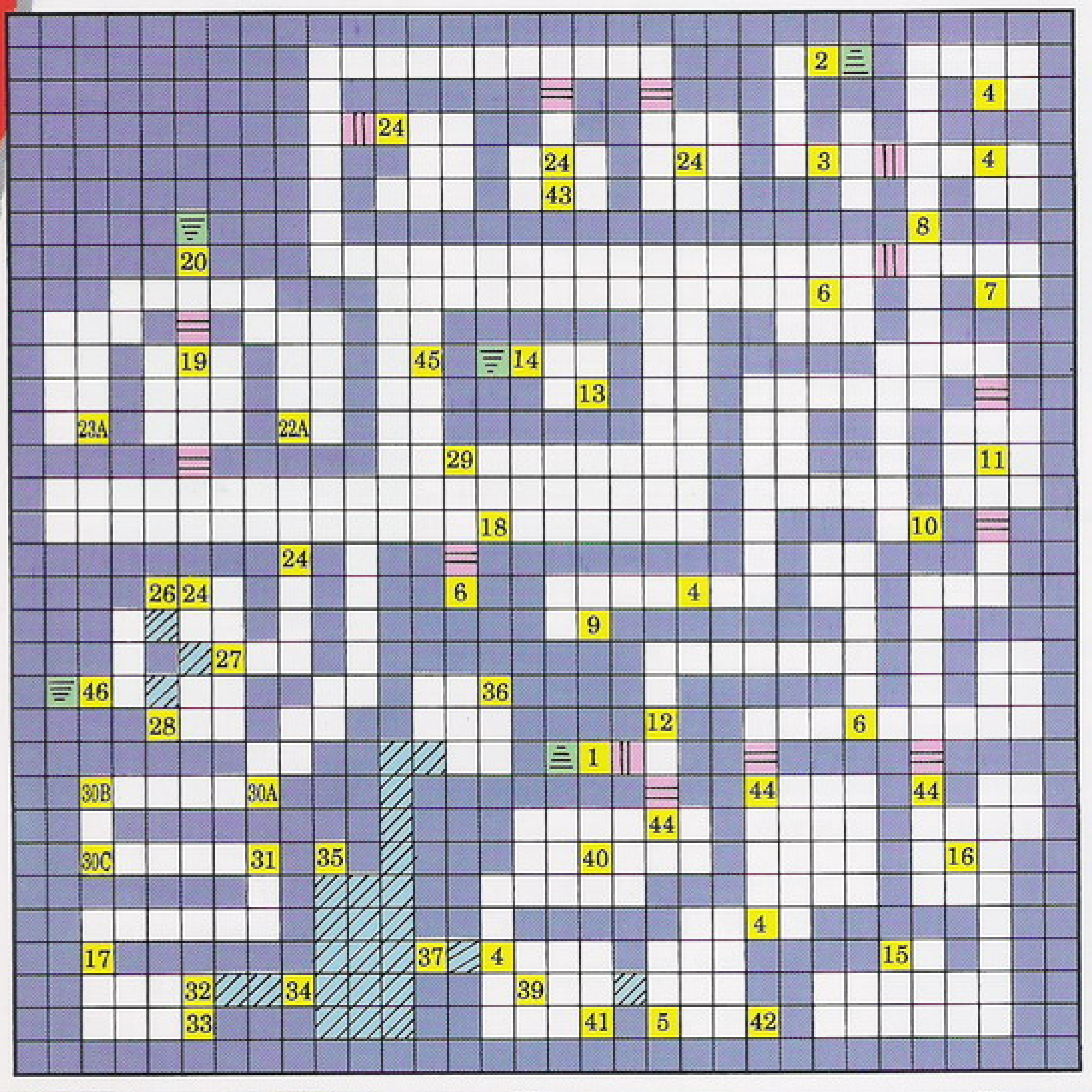
26.～28.在26用 key ，則27出現鎖孔；在27用 key ，則28出現鎖孔；在28用 key ，則往第七層的路打開。

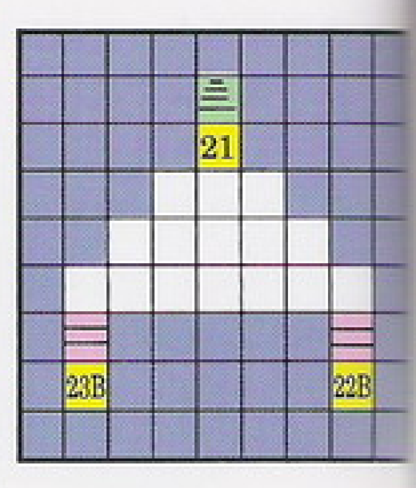
30A ～ C.飛鏢由橫向飛來，退後一步即可避過，共12支。

31.飛鏢由後面飛來，前進一步即可避過。

32.凹槽內的冰雪魔杖取出後放入匕首或飛鏢，幻牆會自動消失，每一面牆都要一支匕首或飛鏢。







牆

走道

門

往上的樓梯

往下的樓梯

幻牆或有機關的



訊息：「Silverware rack, be neat」。

在放入七首前先取出矮人之鑰否則它將消失。

南邊牆上的鈕可開東邊的門。地上有＋3的Mace。

牆上的鈕可開東邊的門。

只能由南邊開的門。

傳送門。目的地爲第7層的9。

往第七層的1。



表（一）第四層

5	3 iron rations
11	Rock
12	Dwarven key
15	Arrow
16	Rock
18	Rock
20	Ring
21	Arrow
24	Arrow
32	Mace
35	Mace
38	Dwarven key
47	Robe medallion
49	Dwarven key
60	2 Potions of Cure
61	2 Potions of Cure
65	2 scrolls
	Potion of Healing
68	2 Potions of Cure
75	Dwarven key
	Potion of Healing
79	Potion of Healing
56	Dwarven shield
	Dwarven helmet

表（二）第五層

4	Cleric scroll
5	Scal mail, Dwarven key
11	Iron rations
12	Iron rations
16	scroll
19	Long sword
21	Scroll
22	Iron rations
25	Scroll
27	6 Rations, Stone
	Medallion
29	Iron rations
31	Poison potion (Danger!)
34	Spear, Iron ration
38	Scroll
41	—3 Cursed sling
	—3 Cursed axe
43	Gold key
44	Leather boots
45	Ring of Feather Fall
48	Plate mail, scroll
56	Rock
58B	Wand of Frose
62	Rock

表（三）第六層

7	Kenku egg
9	Kenku egg
10	scroll, Wand of Frost
	—2 Potions of Extra
	Healing
11	4 Dart
12	Key
16	Bracers
19	4 Darts
22	Key
23	Key
29	Rock
30	12 Darts
31	4 Dart
32	Wand of Magic Missiles
34	Key
35	+1 Dwarven shield
36	2 scrolls
37	+3 Mace
39	Ring (non—Magic)
40	Rock
42	Scroll
43	5 Kenku eggs

表（四）

From	To
A	72
B	72
C	72
D	46
E	74
F	74
G	52

From	To
H	72
I	A
J	K
K	76
L	47
M	78
N	G
O	F



火星之旅

完全攻略（二）



／Indiana Jones

「我可以嗎？如果我可以算保證人的話，我……」Dibbs還沒說完Nathanie就接著說：「算了吧！你失蹤了兩週，又帶來陌生人，你自己都進不來了還保證他們？」

「這樣，那麼那三個探險者——Yellin、Sherman、Duprey總可以了吧？」Dibbs不死心的問道。

Nathaniel 想了想說道：「好吧！你們在Syrtis Major（10° N，71° E）尋找鐵礦，拿了紙快去吧！

聽完了他的話，大伙都跌在地上，面如死灰，因爲我們在11° S, 101° W，也就是說我們得走半個火星才找得他們。媽啊！老天無眼，天忌英才……

這眞是一段漫漫長路，我們花了整整兩天才到達Syrtis major，這是一個看來頗似礦坑的地方，在坑口的小房子附近我們找到了Yellin。（註1）

「我們是Carnegie（卡內基）派來找鐵砂的，因爲位於Olympus的礦已經枯竭了，但現在我們遇到了一個大問題，我的另外兩個伙伴由於落石而被困在裡面，雖然可以用火星人留下的鑽子把落石除掉，可是扳手（Wrench）不見了，鑽子無法使用……」Yellin說道。

Dibbs 忽然說：「你知道，我這兒有個工具包，也許……，找到了，咱們得動作快點，否則他們可能會缺氧而死。」

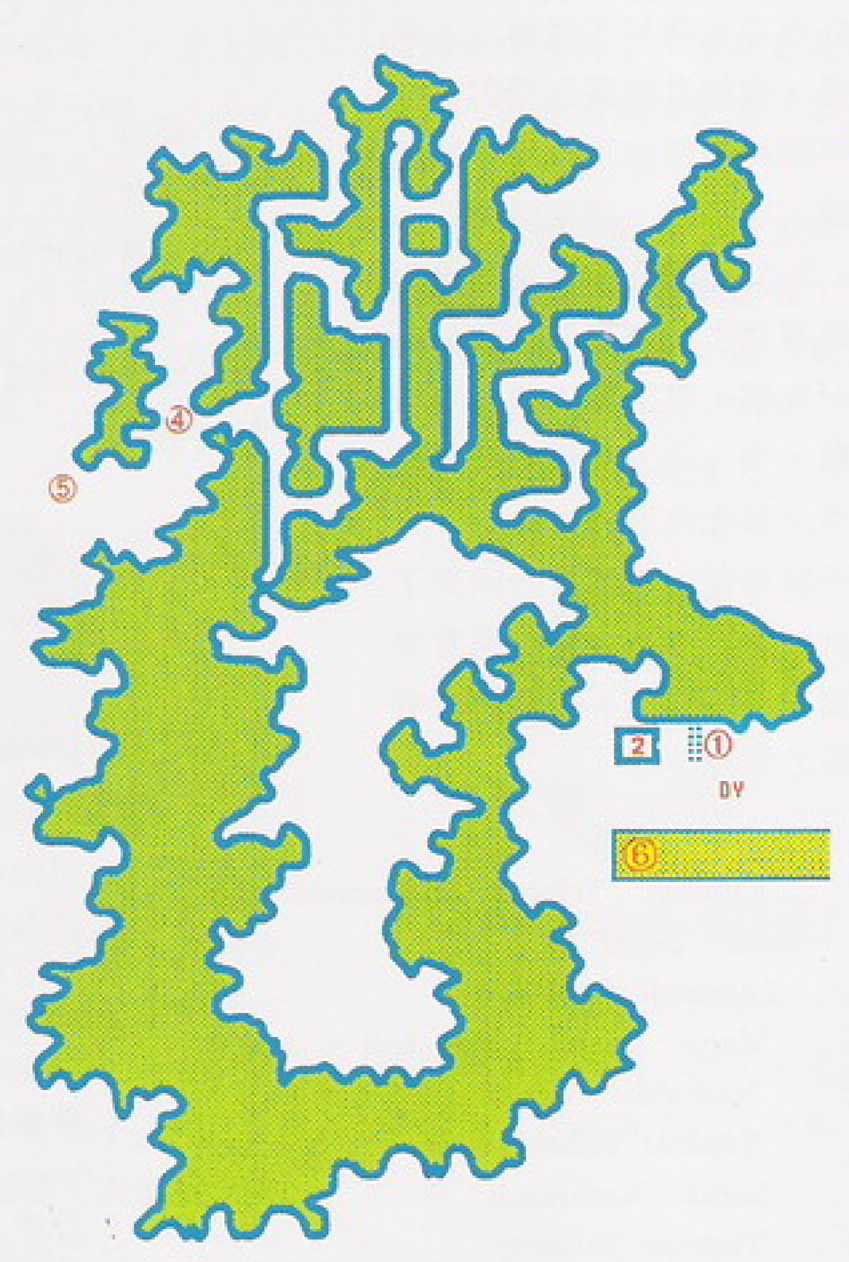
走進木屋裡，我們看到一台鑽子，不過沒有鑽頭，找了半天終於在木箱中找到了，把鑽頭放在鑽子上，再use一下wrench，馬上就可以用了，順手把箱子上的兩瓶oil揣入懷中，大伙便急忙推著鑽子進礦坑去了。

在礦坑中左轉之後往北走了



Syrtis Major Labyrinth

DY　Dr. David Yellin
1. 礦坑入口
2. 鑽土機
3. 北區有氧化原礦
4. 仙人掌
5.Big Geode
6. 運河



一會兒，我們就看到一大塊一大塊的落石堵住了去路，看來另外兩人就在這道石牆的後面，把鑽頭對準了落石， use 之後果然除去了落石，而 Sherman 和Duprey就在那裡。

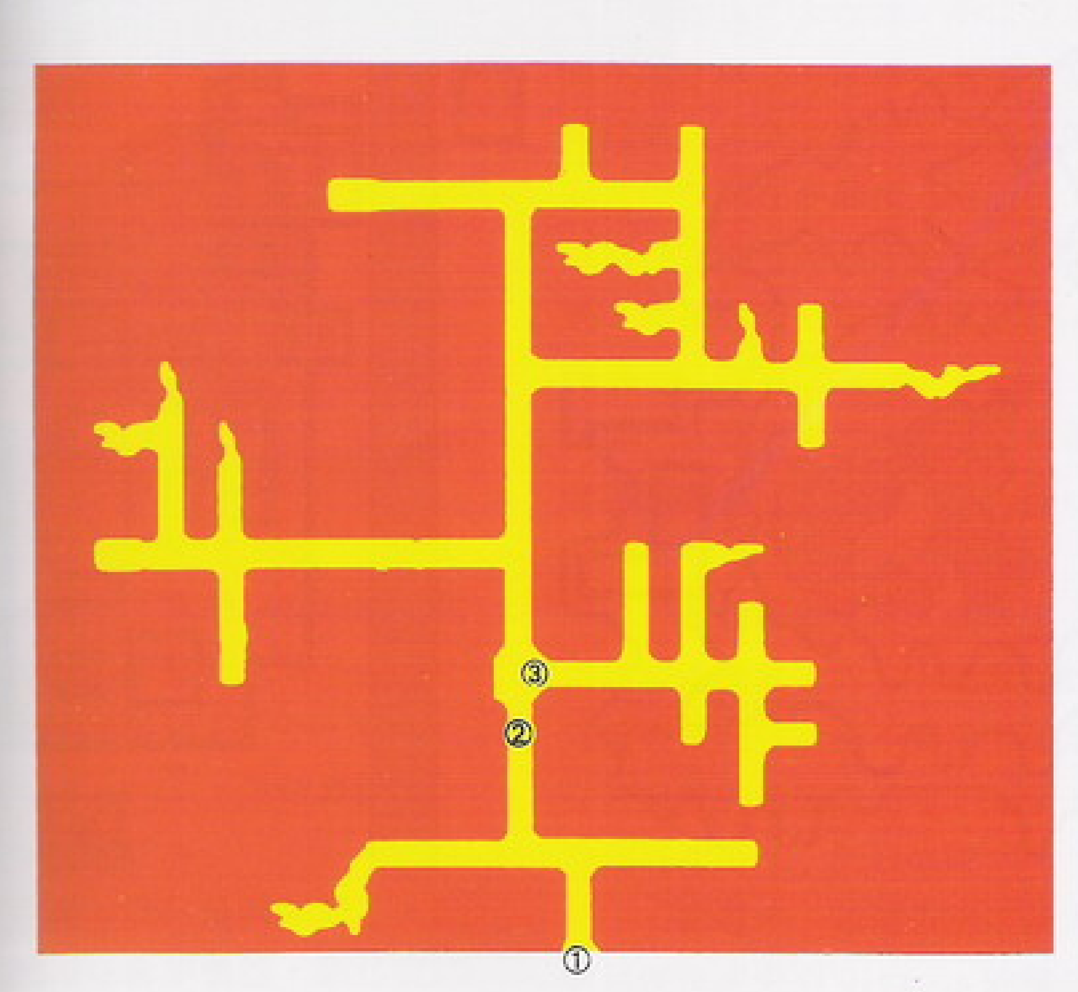
「啊！太好了，Yellin終於找到了救兵了，困在這的感覺眞不好。不過，我說Duprey啊，我們是不是在哪看過他呢？好像很眼熟……」 Sherman 說道。

「是了，他就是『幸運女郎』酒店的酒保啦！」Duprey接道。

「少開玩笑了。說眞的，你們會需要我的，火星就像我的家一樣，我熟知它的一切。好幾年前，我和Duprey在一次探險中認識後就一直在一起了，後來發生了太空船事件我們就來到了火星，本來我們的工作是放置地標，前不久被Carnegie派到這，結果竟被困住了，眞謝謝各位。」S-herman說道。

「我是Indi，你可以爲我簽個名嗎？」我問道（鍵入Sign）。

「當然，別忘了還要找Dur-prey和Yellin簽名！」說著She-rman便簽了名。



Syrtis Major Mines

1. 入口
2. 落石區
3.Duprey & Sherman

「各位好！我是Duprey，由於厭惡了血腥生涯所以才從美國騎兵隊轉業爲探險，你們知道嗎？這眞是一個有趣的工作。我們在這發現了豐富的礦砂，可惜沒有辦法把那麼大量的東西運回去，也許火星人的運河可以解決這個問題吧！這是我的簽名，拿去吧！」Duprey快速的作了自我介紹。

談了一會之後，我們（這時Sherman 已加入了我們的隊伍）便往回走。

在礦坑的洞口，我們又遇到了Yellin，便跟他要簽名。

「眞是感激不盡，你們要簽名給 Olympus 的人作證明吧？當然沒問題。」說著，他扶了扶眼鏡，一邊簽上他的名字。「對了，順便告訴你，根據我個人的研究，火星人似乎以一種先進的傳送系統做爲交通工作，而以運河來運貨物，可惜傳送系統沒電，運河沒水，你們只好走路了。」

「沒關係。謝謝你的簽名，我們先回 Olympus 去了。」我禮貌性的回答了一下。（註２）

好不容易拿到了探險三人組的簽名，我們當然要回到Olympus，不過途中卻出了一點小問題，由於天色不明，結果誤闖了Syrtis Major Planum北區的迷宮，不但遭到了好幾群的Creeping Cactur攻擊，還遇到了前所未有的巨獸，唯一令人高興的是又找到了不少氧化物原礦。

不論如何，我們終於回到了Olympus ，而Nathanie也同意讓我們進去，明天起，我們將會有一段新的旅程！

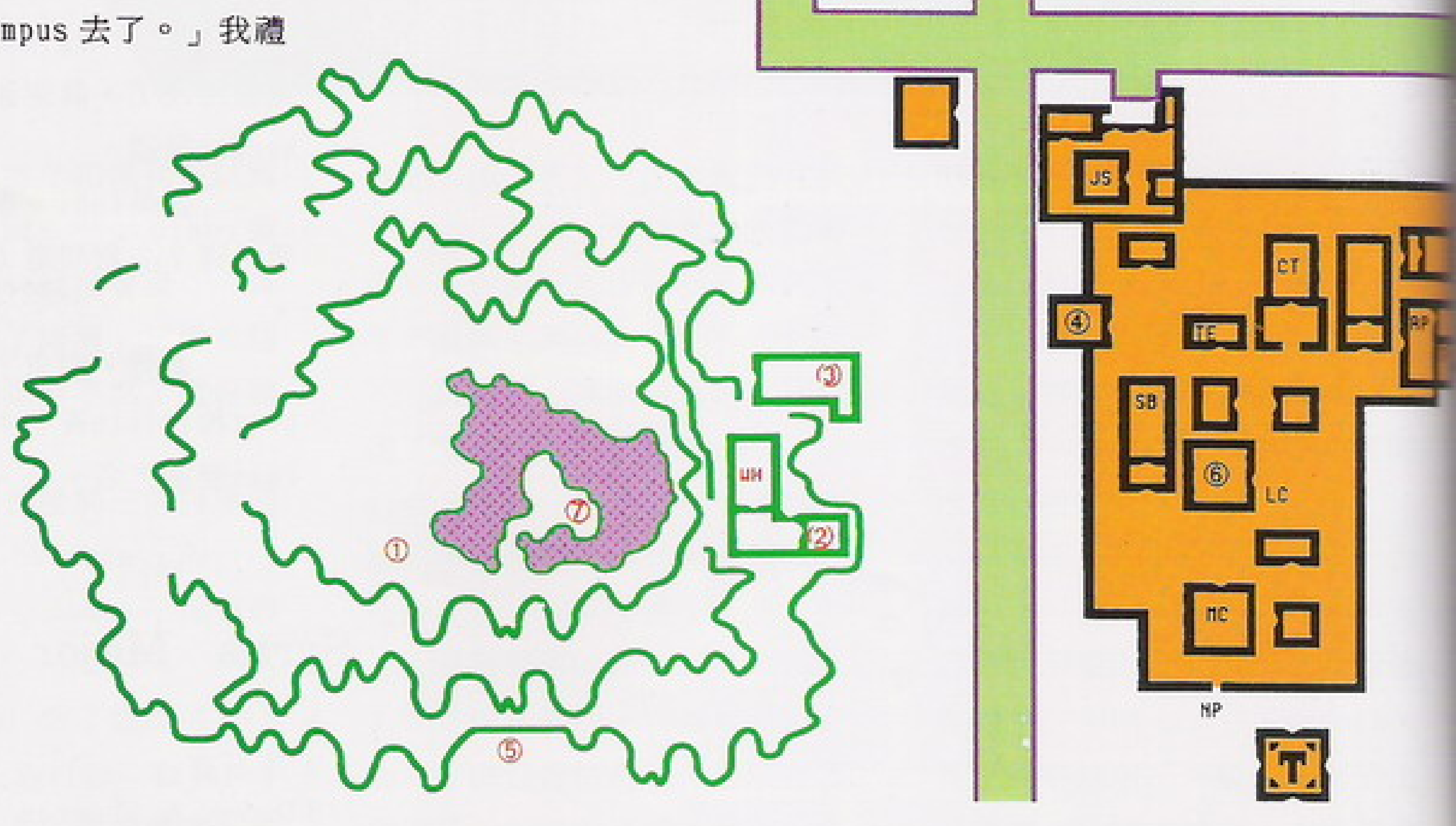
初遊 Olympus

經過了一番漫漫長路，我們終於授權進入 Olympus 了。一進門就是著名的放射性元素研究者—— Curie（居里夫人）的家，我當然不放過這個和歷史名人談話的機會。

Olympus

CT	Captain Trippet and ammunition
JS	Jack Segal
LC	Legrande Couillard
MC	Marie Curie，lead box，tongs
NP	Nathaniel Peters
RP	Admiral Robert Peary
SB	Sarah Bernhardt
TE	Thomas Edison
TR	Theodore Roosevelt
WH	William Randolph Hearst

1. 照像機和死人
2. 放有氧化物的倉庫
3. 地下道出口
4. 地下道入口
5. 礦坑入口
6. 夢機器
7. Space cannon barr
8. 許多火星原人
9. 傳送總站



「我在火星上仍就從事放射能的研究。你知道嗎？火星上有很多高放射能的礦石呢！火星人常用它來做爲能量來源，你們最好把放射性物質放在樣品盒中（Lead box），以免遭到感染，拿的時候也要用火鉗（Tongs）拿才安全，記住！」。



Curie

謝過居里夫人之後，大伙兒便離開了，當然沒忘了帶走放在房子右下角的樣品盒和火鉗（希望她還有另一套設備）。

再往北走幾步，我們就看到一個人坐在一扇房門前，眼睛還紅紅的，一副很悲傷的樣子，我的好奇心不禁油然而生，便趨前問道：「朋友，有什麼我可以幫助你的？（Help）」



Legrande

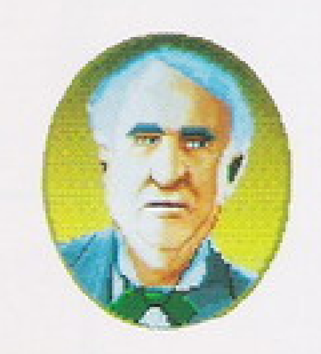
他抬起頭來，用略帶哽咽的聲音說道：「我是Legrande，你好！你是共濟會的人嗎？」

我搖了搖頭：「不，我叫Indiana Jones，是個冒險者，叫我Indi就好。」

「喔，我只是問問罷了。Segal派我守衛夢機器，雖然它已經完全不能用了，但Segal還是很小心。我弟弟Jean在Olympus的礦坑中失蹤了，我就是爲此事難過，你願意幫我把他找回來嗎？」

「當然，我會儘快去看看的，放心吧！」我安慰他道。

再往北走兩步之後，竟然到了愛迪生（Edison）的家。大伙兒又一窩蜂擠進他家去了。



Edison

比起居里夫人的房子，Edison家實在是蠻小的，一進門就看他埋首於研究工作，我叫了他一聲。

「抱歉，我太專心了，沒注意到你。」他回過頭來說道，「在Segal下令摧毀Dream machine之前我已經做一番小小的研究，不過因爲它太複雜，所以我仍然不能了解它的原理和構造，我所能做的只是改裝一個合適的控制面板安裝在夢機械上用而已，我記得在地道裡面好像有一個面板，如果你能把它帶給我的話，我就可以把它改裝一下。」

「我會去拿的，不過沒有能源啓動啊！」我說道（鍵入power）。

「據我所知火星人的能源是由能源塔來傳送的，不過我倒認爲這些東西一點都不管用，如果你有興趣的話去問問看Peary，他也許知道。」Edison說。

「謝啦！」和他告別之後大伙兒便決定先到Olympus的礦坑去找Jean。

第一個死者

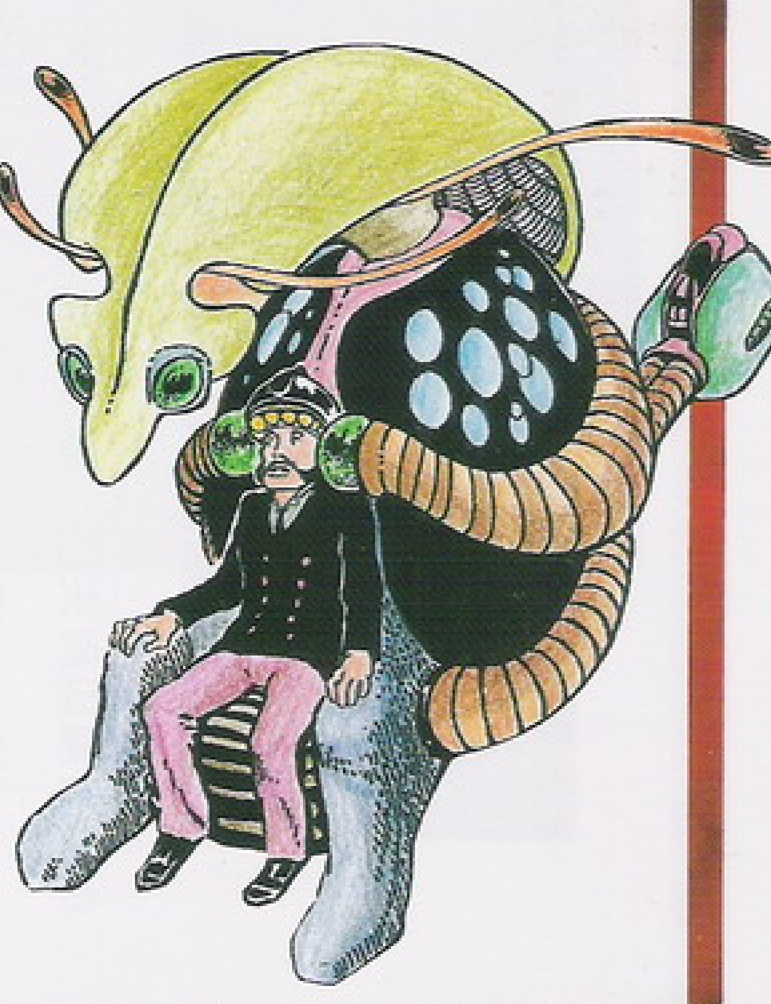
在Olympus的左邊我們找到了一個地道入口，相信這就是通往礦坑的地道，我們還在裡面撿到了Edison所說的面板。

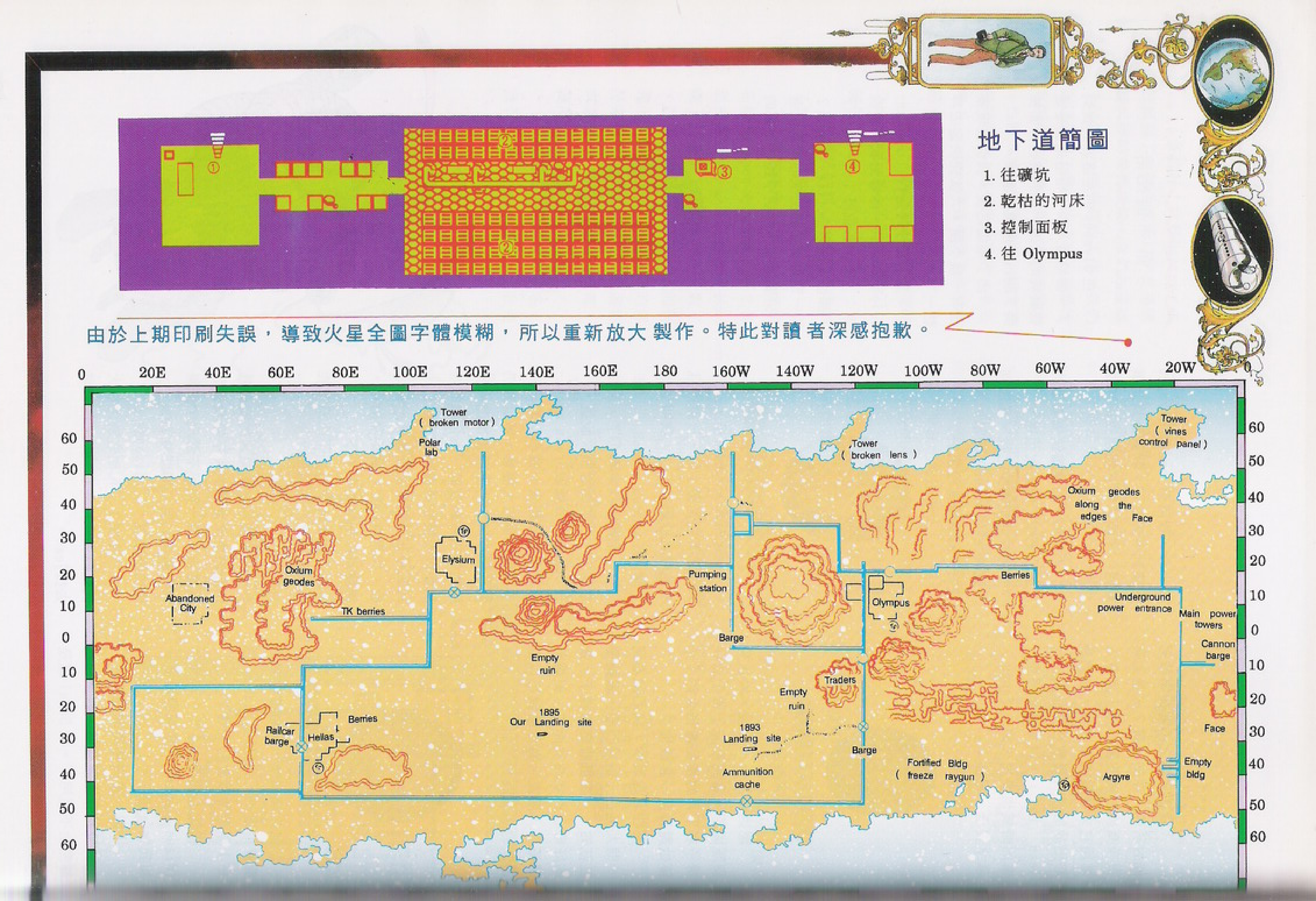
出了地道之後，我們發現南邊有一幢小屋，大伙兒決定去拜訪一下。

房子裡住的是William Randolph Hearst。他看到我們便說道：「嗨，各位好！……等一下，那位女士是Nellie Bly吧？她一定是普立茲派來的間諜記者，只要她在，我絕不說任何事的。」



Hearst





地下道簡圖
1. 往礦坑
2. 乾枯的河床
3. 控制面板
4. 往 Olympus
由於上期印刷失誤，導致火星全圖字體模糊，所以重新放大製作。特此對讀者深感抱歉。
0
20E
40E
60E
80E
100E
120E
140E
160E
180
160W
140W
120W
100W
80W
60W
40W
20W
Tower (broken motor)
Polar lab
Tower (broken lens)
Tower (vines control panel)
Oxium geodes along the edges Face
Elysium
Pumping station
Oxium geodes
Abandoned City
TK berries
Berries
Olympus
Underground power entrance
Main power towers
Cannon barge
Barge
Empty ruin
Traders
Empty ruin
1895 Our Landing site
1893 Landing site
Railcar barge
Hellas
Berries
Barge
Fortified Bldg (freeze raygun)
Ammunition cache
Argyre
Face
Empty bldg



Nellie Bly接口道：「H-
earst先生，你冷靜一點！我是
援救隊員，絕不是來打探獨家新
聞的。」

「是嗎？眞抱歉！」他平靜
了下來。「你們對我的收藏品有
興趣嗎？」說著他一邊拿出了些
遺物。「想想看，火星文化的遺
跡，等回到地球我就發財了！我
還有一個眞正的寶貝呢！你想不
想見識一下？」

「好啊！」（Y）

「等一下，你問這麼多問題
一定有什麼目的吧？」

「就算是吧！」（Y）

「嗯——，這東西可重要了
。這樣吧，你如果幫我一個大忙
的話，我不但給你看還把它送你
。前陣子我派了個傢伙到山頂去
照相，結果他遲遲不歸，請你去
看一下，順便把相機帶回來。」

「OK，小事一樁，拜拜。」

答應了他之後，我們便就近
前往山頂一探究竟。還沒到山頂
，我們就感到不太對勁，大伙兒
紛紛把各式武器裝配了起來，不
久果然在山頂遇上一群火星原人
，解決了他們之後我們在不遠處
發現一台照相機和死狀極慘的屍
體，這才感到火星上危機四伏。

回到Hearst的家之後，我們
把相機拿去和他交換寶石，不料
他竟然又反悔了。他看了看相機
說道：「嗯——，沒錯！是這台
。不過好人做到底，這樣吧，如
果你幫我把照相版交給住在Ely-
sium的Melies請他沖洗相片的話
，我就把寶石給你。」

我搖了搖頭表示對他毀約的
不滿，不過終究還是答應了他。

Jean死了

從山的南面我們進入了礦坑
。這是一個很大的礦坑，叉路叉
多，我們在第二個叉路的左邊坑
底遇到了Carnegie和建了一半的
Space Canon。

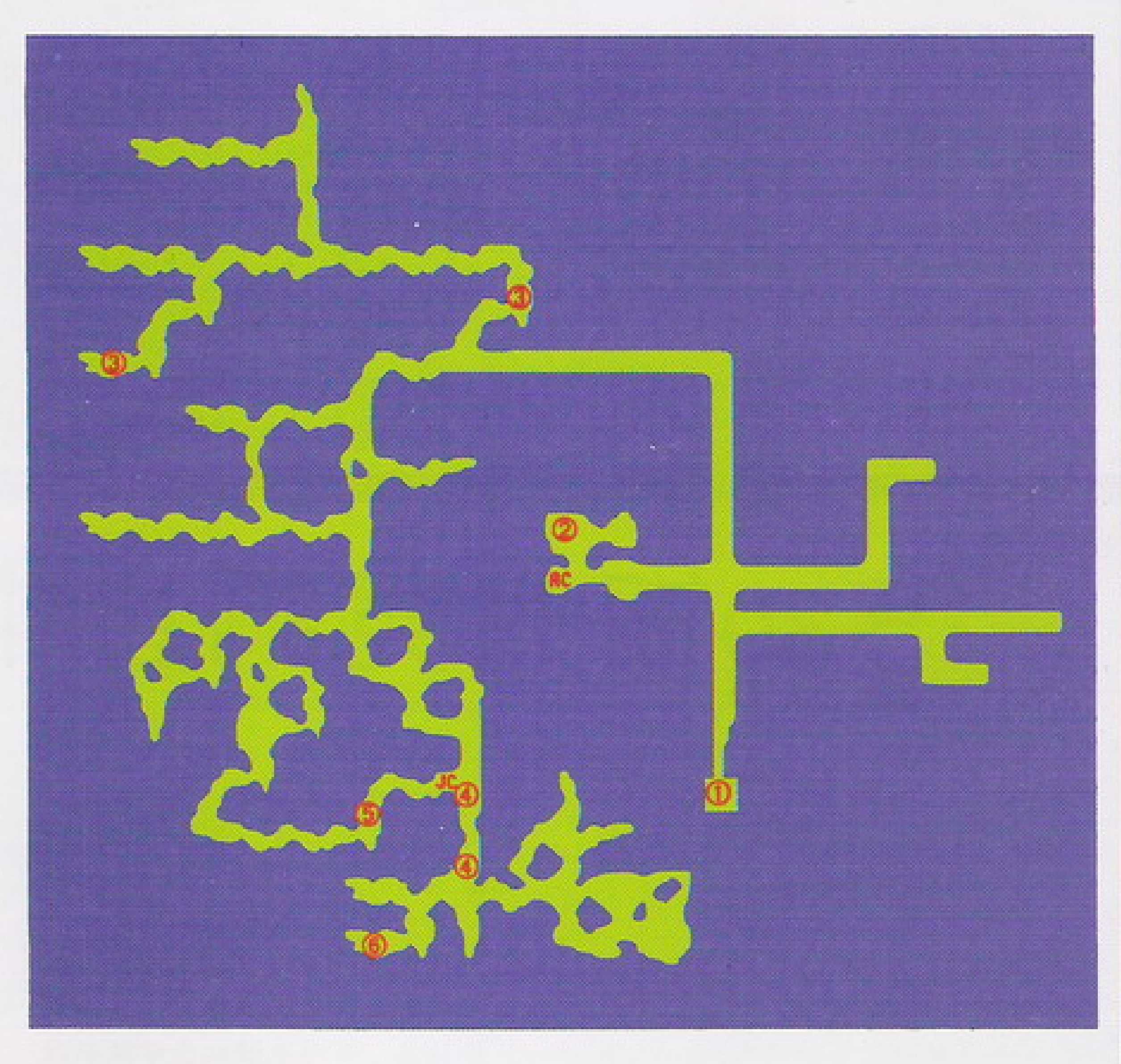


Carnegie

「你們好，我是卡內基，現
在是Space Canon建造計畫的負
責人。哼！要不是礦脈被掏空的
話我們早就回地球了，結果深入
礦坑的Jean不知出了什麼事到今
天還沒回報，而另外三個冒險者
找到了鐵卻又運不回來，眞是…
…唉！」他半埋怨半講述的說著
。

聽他的說法似乎Jean眞的遇
上了些麻煩，大伙兒趕緊往裡走
。（當然心裡免不了毛毛的）

往內走了不知多久，我們忽
然聽到一聲慘叫。大事不妙了，
一夥人匆匆忙忙的往內衝了進去
。



礦坑全圖

AC　Andrew Carnegie

JC　Jean Couillard

1. 入口
2. Space Cannon
3. 氧化物原礦
4. 蟲（Rockworms）
5. 鐳
6. 氧化物原礦





沒一會兒我們就看到一群岩蟲正在攻擊一個受傷的年輕人，大伙兒拿起了槍枝武器奮不顧身的趕過去。經過了一陣激烈的打鬥，我們終於擺平了岩蟲，但Jean 的傷也已十分嚴重了。我輕輕把他的上半身扶高一點，讓他靠在我手臂上，同時告訴他我們是來救他的，要他撐著點。

Jean

他微微一笑，說道：「我不行了，告……告訴Carnegie，這裡也沒有鐵砂。把這個交給Legrande ，他快要升級了。」說著，他從衣袋中掏出了一個共濟會的標誌交給我。「該死的蟲，該死的……」（註 3）

我輕輕的放下他的身體，心中悲痛莫名。如果早一步到就不會發生這種事了，都是我的錯，都是我的錯……

帶著歉意與哀傷，我再次出現在Lagrande的面前。看到我們的表情，他似乎也有所體悟了。

「你們找到我弟弟了嗎？或是帶回了他的死訊？我要看看證據。」

當他看到我顫抖的手中竟然放著Jean的共濟會標誌時，整個人好似觸電了一樣，然後他便頹然的坐了下去，口中喃喃道：「不，不……」

看著崩潰的他，我們眞不知如何是好。過了好一會，我又開口說道：「Legrande，我們……」

「你們想看一看夢機械是嗎？好吧！你們進去吧！」他接口道。

進入了放夢機械的房子後，我們東摸摸西找找了好半天卻什麼也沒有，最後帶了一個好像還能用的headgear心不甘情不願的走了。

想到了Edison要的控制面板還在身上，於是我們又前往Edison 的家了。

「嗨！Edison，你上次不是提到面板嗎？」我問道。（panel）

「是你們啊！對，不過你帶來了嗎？」

註 1：各位好奇寶寶請勿將鐵軌上的推車推入河中，否則後果自行負責！！
註 2：臨走前先確定一下三個人都簽名，否則……
註 3：用力看看四週，你會看到一些鐳，挑最大的那塊帶走，多帶幾塊更好。

《待續》

第30期意見調查中獎名單

特　獎：

林文正（臺北縣）獲得軟體世界發行之 SSI 公司AD&D全系列遊戲（共9套）。

頭　獎：

蔣家賢（臺北縣）、黃宣銘（高雄市）、侯宗寬（桃園市）等 3 名，各得軟體世界發行之Accolade公司名車大賽全系列（含資料片）遊戲（共5套）。

貳　獎：

施養聖（彰化縣）、郭俊雄（臺北市）、蔣信勵（臺北縣）、王嘉恩（臺中縣）、李俊賢（基隆市）等5名，各得軟體世界發行之俄羅斯Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ全系列遊戲一套。

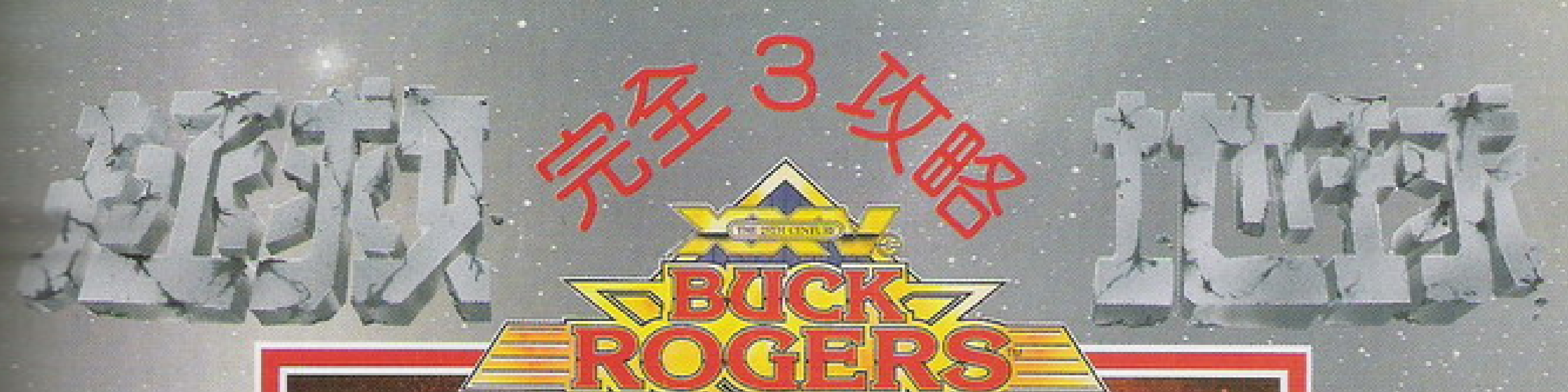
參　獎：

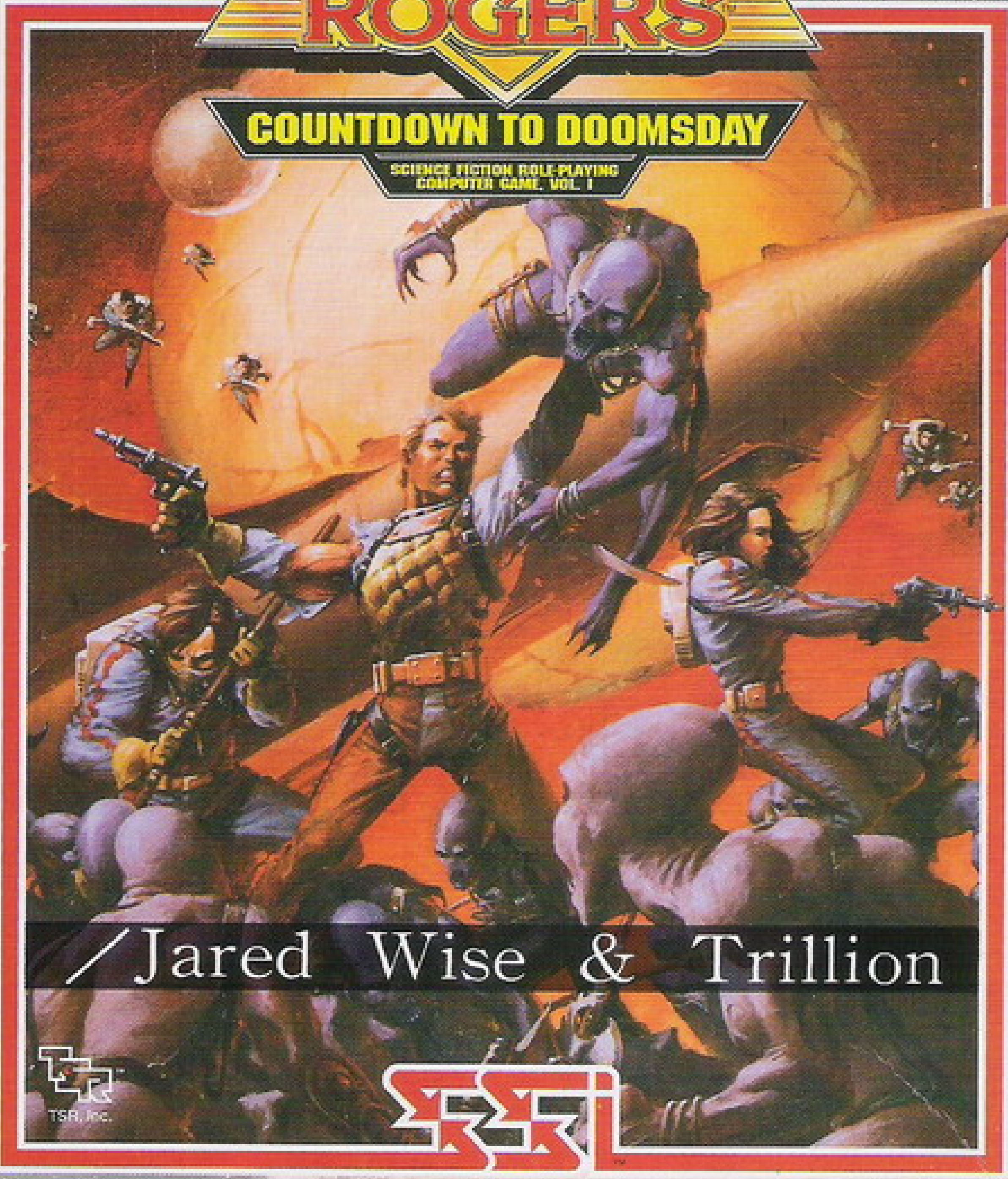
洪志立（臺北市）、吳孟倫（彰化市）、林松達（臺南市）、鄭貫源（新竹市）、張仁俊（臺中市）、林金男（臺北縣）、梁順雄（屏東市）、柯數耀（臺北市）、陳國煌（彰化縣）、田英傑（臺南縣）等10名，各得軟體世界珍藏版遊戲（3片裝）一套。

安慰獎：

許淑華（屏東市）、林宏洲（臺南縣）、陳怡政（臺南市）、郭順豐（臺北市）、衣國光（高雄市）、張騰龍（臺北縣）、張啓新（臺北縣）、高葆瑋（高雄市）、盧吉昱（臺中縣）、田文貫（臺北市）、李杰希（高雄市）、許天銘（臺北市）、鐘仁擇（高雄市）、葉勝宏（臺北市）、陳立人（臺北市）、何家駒（高雄市）、葉原宏（嘉義縣）、蘇志偉（臺北縣）、黃炳憲（臺北縣）、廖子雲（臺中市）、李昌明（臺南市）、朱邦誠（臺北縣）、王濱中（鳳山市）、廖子莉（臺北縣）、宋嘉彬（臺北縣）、孫國雄（臺北市）、張育誠（高雄市）、吳育昀（臺中市）、陳肇碩（臺南縣）、吳天元（臺北縣）等30名，各得軟體世界貴族版遊戲（1片裝）一套。

※獎品已於十月八日寄出。



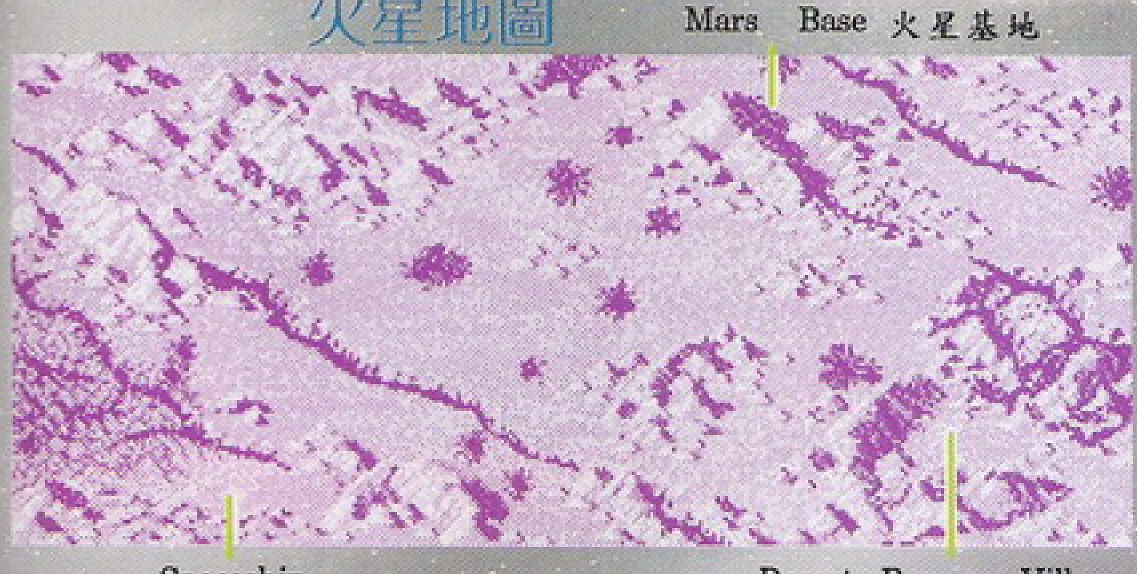


／Jared Wise & Trillion

自從Y.M.J.一行人到了Mars以後，就沒有消息傳回來了，好在指揮官事先「拷貝」一份Scot.Dos ，所以我們得以繼續完成Y.M.J.一行的任務……（註 1～註 5）

MARS WILDERNESS 火星地圖

Mars Base 火星基地



Spaceship 太空船降落地點

Desert Runner Village 沙漠跑者村落

沙漠跑者村落

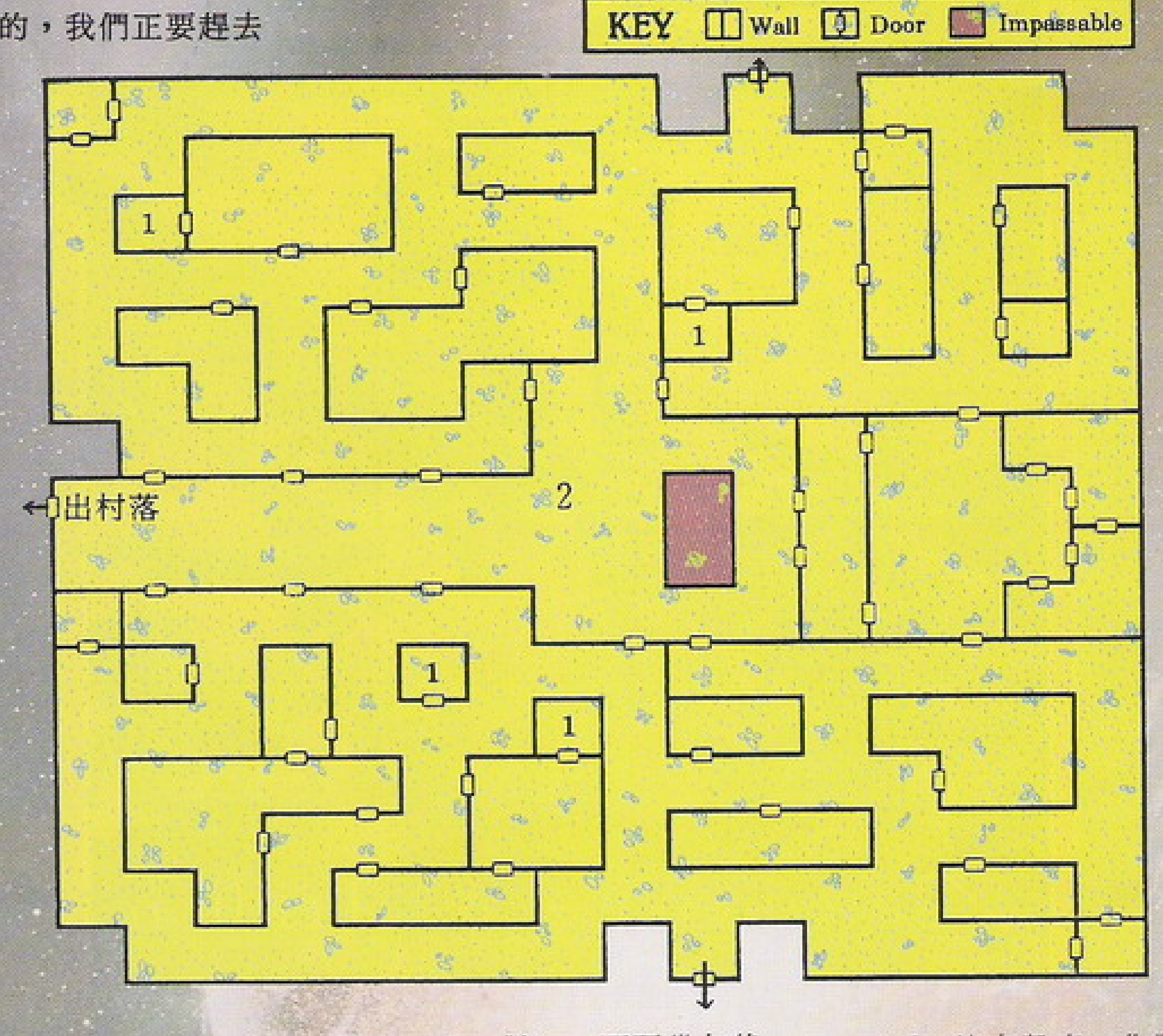
當我們降落在火星表面後，離船時，Scot.Dos警告我們小心一點，並祝我們好運。

我們先往東走，大家一邊走一邊聊，在打發幾隻沙漠烏賊之後（註 6），Skinner 身上的電傳視訊機突然響了起來，Skinner聽了以後，臉色大變：「 RAM 要攻擊沙漠跑者（ Sue ）的村落，他們用滑翔翼來的！」「那村落的人一定不知道，快！到我的部落去！」 Sue 一邊喊一邊帶頭

往她的故鄉跑，快要到時， Sue 說：「還好還沒遭受攻擊…」

這時 Skinner 身上的視訊機又響了，大家盯著 Skinner 看，Skinner 一面聽一面叫：「 RAM 正要降落…是的，我們正要趕去，好的好的，通訊完畢！」這下大家用跑百米的速度趕過去，村落的守衛趕緊把我們帶至首領的面前。

DESERT RUNNER VILLAGE

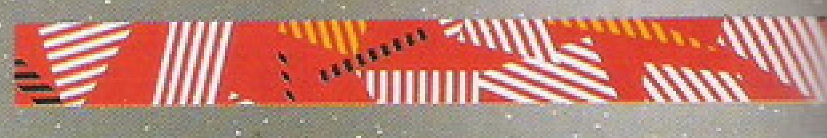


那男人一言不發，兩眼一直盯著Anne看，Anne也回瞪一眼（選Gaze）。那男的似乎生氣了，對著Anne低吼著，Anne還是一直盯著他看，我回看一下 Sue ，她臉上浮出一種很奇怪的笑容。這時，突然「啪！」地一聲，Anne被那男的打了一巴掌，差點昏過去。那男的嘲笑地說：「怎樣？還敢瞪我嗎？」Anne一氣之下，把火箭槍對準他，兩眼冒著怒火，好像要把他吞噬了一樣，那首領笑了起來「是的，是的，妳的勇氣值得佩服，可以把槍放下來嗎？」 Sue 對Anne耳語幾句後，Anne才把槍放下來（選剛剛被盯的人。）

「我叫Tuskon，是這個村落的首領。」雖然危機迫在眉睫，Anne還是先介紹一下我隊的成員，然後讓 Skinner 說出他剛聽到的有關於突襲的消息（選WARNING）。還沒講完，Tuskon大吼：「安靜！」頓時大家只聽到自己的呼吸聲，Tuskon側耳傾聽，然後他說：「我們住在沙漠中最安靜的深處，你們這些住在城市的人和我們比起來就像聾子一樣…不，沒有聲音，你說謊！」旁邊的女人趕快安撫他，然後對Skinner說：「我是Atha，我們不喜歡說謊的人。你用最簡單的方法來告訴我們為何聽不到 RAM 的攻擊。」「因為他們用滑翔翼！」 Skinner 忍了好久總算講出來了。（鍵入 Gliders ）

「安靜！」Tuskon再度側耳傾聽，眼睛愈睜愈大，「他們是對的！撤離部隊，保護我們的小孩！」他從王座上一躍而下，對他的部屬吼著。Atha這時對我們說：「謝謝你們趕來通知，或許





我們也可以在某方面幫助你們…一雖然我們很尊貴，但我請求你們，可以幫助我們嗎？」「當然可以！」大家異口同聲地說，（選 YES）「眞是非常感謝，請您和我們的戰士們搜尋 RAM 的蹤跡，我們要把小孩送到地底，當我們安全時會大吼一聲，這時你們就可以離開了。」Atha和Tuskon 就匆匆離開了。

我們邊走邊聽 Sue 解說剛剛爲何Tuskon打Anne，原來是測試Anne的勇氣，這時，我們看到有不少的沙漠跑者集結在前面，大家就好奇地過去湊熱鬧，想不到他們力勸我們一起戰鬥，也好，人多好辦事，於是我們一起等待敵人的來臨（選 YES）…警報響起，敵人的滑翔翼正在接近，沙



漠跑者們激動地叫著…外面的喊聲逐漸接近，RAM 準備攻擊！…四周都是敵人的聲音…沙漠跑者舉起他們的十字弓… RAM 來了！

剎那間，雷射、火箭四處亂飛，RAM 居然有Stun榴彈，震昏好多人。戰役之後，Anne在敵人的物品中找到了幾顆Stun榴彈，其餘的人把Heavy Body Armor 剝下來，準備賣掉。一些沙漠跑者稱讚我們武器的精良…咦？有股煙味！不曉得那裡起火了！

再走幾步路，到了 2 處附近，突然天色暗了下來，眼尖的Marry尖叫一聲：「 RAM 的空降部隊！」大家握緊武器準備應戰，一看，RAM 居然也把 Robot 降下來了（註 7），幸虧Anne動作快，丟 1 顆 Chaff 榴彈在它身上，使它的投射武器發不出威力，其他人忙著應付RAM Worriers，而Asher 和 Sue 忙著招呼那隻Robot。Marry 注意到有一張綠卡掛在一個RAM Officer 的身上，拿起來（選 YES）一看，眞不幸，這卡片已經被雷射毀得差不多了。一個沙漠跑者的哨兵跑過來說RAM 已經遍佈在整個村落，於是剛剛和我們併肩作戰的沙漠跑者們就分成幾個小隊，進行地毯式搜索。

我們搜查過許多房子（註 8），沙漠跑者的屍體散落一地。繼續搜索，突然一幢著火的房子（註 9）出現在眼前，Sue 帶頭衝進火場中，找找看有沒有困在裡面的人（選 Explore），第一次救出了 3 人，第二次救出 4 人，第三次以後就沒看見了，應該是全救出來了。

繼續沿著圍牆走，突然聽到一陣奇異的叫聲（ EREIEE HOWL），Sue 高興地說沙漠跑者們安全了，大家都很欣慰。走到西北角的圍牆旁時，有些像 Ape 一樣的動物在前面聚集。他們一看到我們就逃得無影無蹤，現場只留下一張GREEN PASSCARD（綠卡），Asher 撿起來收在口袋裡，可能有用吧！（註10）

我們在西北角發現一幢大屋子，大家正要進去時，我看見在門檻附近有陣閃光，仔細一看，是火焰槍哩！再看看上面的字「Made In Luna」，高興地喊：「我找到了！」大家回頭看我找到了什麼，Sue 突然向我衝來，大喊「小心！有機關！」把我推倒在地上，剎那間一粒金屬球打在我剛站的地方，爆開噴出液體火焰，淋了 Sue 全身，流動的綠色火焰襯托著 Sue 驚恐的表情，看起來非常詭異，Sue 突然以相當瘋狂的速度跑開了，當大家追到中心廣場時，Sue 不見了。

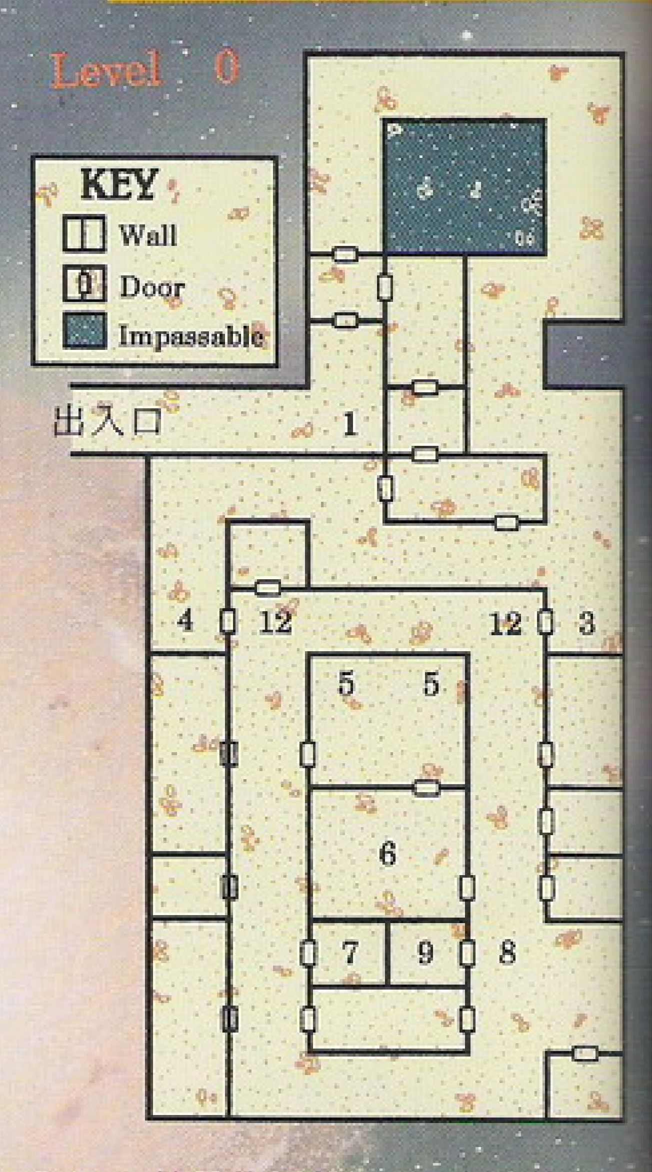
大家四處搜尋，當我看到井時，有一個念頭：「Asher！Asher！你看井裡面有沒有人！」沒辦法，個子矮了點，Asher 一看，Sue 居然在裡面，Anne趕快把繩子遞過去，讓 Asher 把 Sue 從水中抱出來，揹她到地面上，施行人工呼吸後，Sue 才醒來，大家鬆了一口氣。（選攀登Climb的技能最高的，若隊員若有繩索Rope裝備上手，選 YES 即可使用。）

大家又回到剛剛出事的地方，一進去才發現這是一間好久沒用的屋子，屋子裡有個小房間，地板有暗門，通到地底的一個牢房，守衛把門打開，帶我們走彎彎曲曲的地底隧道，然後我們在遠處的一個小山丘像土撥鼠一樣冒出頭來，遙望那座著火的村莊。

我們接著就被帶到沙漠跑者隱藏的基地，在那我們受到盛大的歡迎，有人送上一支電漿砲做答謝，Marry 就拿去用了。Tuskon 站在一旁，面無表情，他向我走過來，說：「我代表我的人民感謝你們，不過我懷疑為何你們會在這片寧靜偏遠的沙漠上，你們是來找 RAM 的麻煩吧？」「是的。」「為了那顆星球？」「地球。」「我們聽過很多有關你們和巴克·羅吉斯的傳言，不過這是你們的戰爭並不是我們的，而且我們的村落被毀是你們的緣故吧！」我搖頭否認。（選 YES，鍵入 Earth，選NO）

「那為何我們會受到攻擊？為何我們會被 RAM 恐嚇？」我告訴他，因為沙漠跑者知道太多RAM的祕密了。Atha揮嘴說：「好

MARS BASE



1.起點（如果與 Desert Runner結盟的話）
2.起點（未與 Desert Runner結盟時）
3.需要Red Passcard才能開
4.需要Green Passcard才能開東面的門
5. Computer Console，可關掉警報及查詢資料
6.Power Generator
7.電梯
8.門，通往Hoist Shaft
9.Hoist Shaft
10.White Passcard，用以進到11
11. Blue Passcard，有了它才能上到Level 4
12.用 Blue Passcard開啓
13. Security Station，會被識破身份
14.Platform（末日武器平臺）
15.解除武裝才能進去。裝備可在11拿到

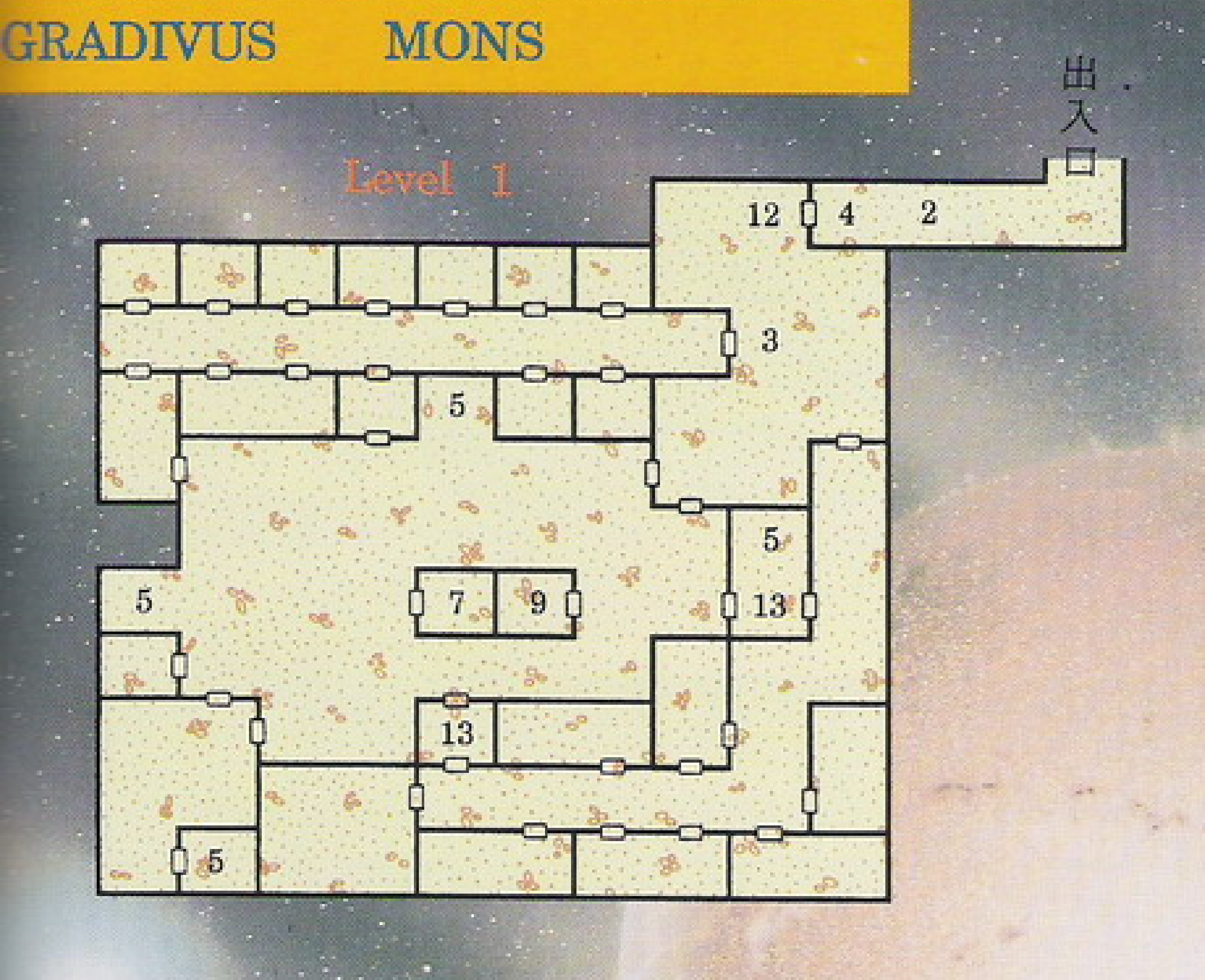




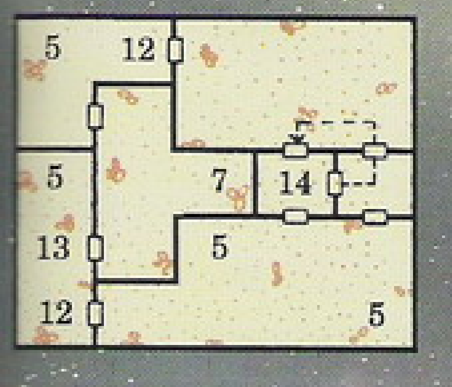
了！我們了解你們對我們的奮鬥一點也不關心，而且好像沒有任何理由去關心你們的戰爭，不過，既然你們幫助過我們，我們也會幫你。」Tuskon和Atha提到一道閃光如何熔化附近的區域，那道閃光來自隱藏在北方山脈的一座基地中。

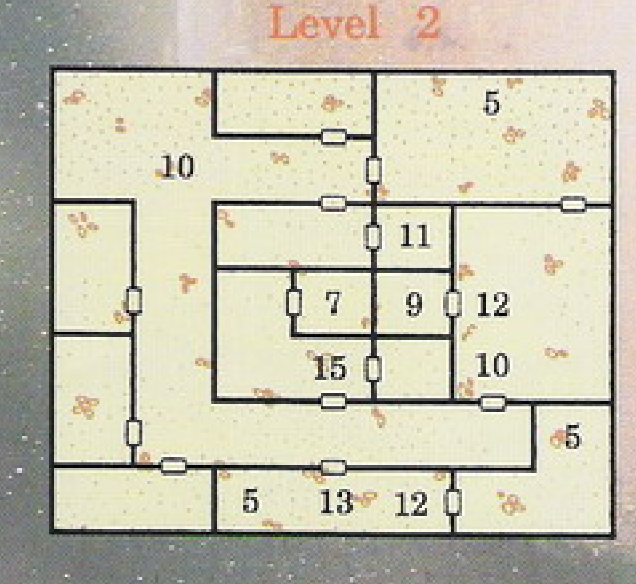
Tuskon問：「你們要去那裡嗎？」「是的。」Atha插嘴說：「那你不能跟我們一起走，你們會把我們的秘密通道洩露出去的！」Tuskon想了一下：「你們要去攻擊 RAM 嗎？」我點點頭，Atha 這時又插進來：「我希望不要！你們人太少了，不要去！我倒建議你們去搜尋資料就好了。」Tuskon說：「你們先向北方走到峽谷那裡，然後向西方走，找一顆藍色的岩石，在那裡等我，知道嗎？」「我會帶你們走秘密通道的。」（一直選 YES）

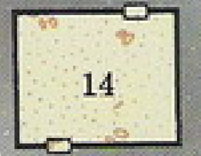
GRADIVUS MONS

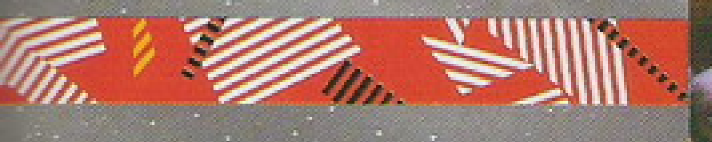












RAM火星基地

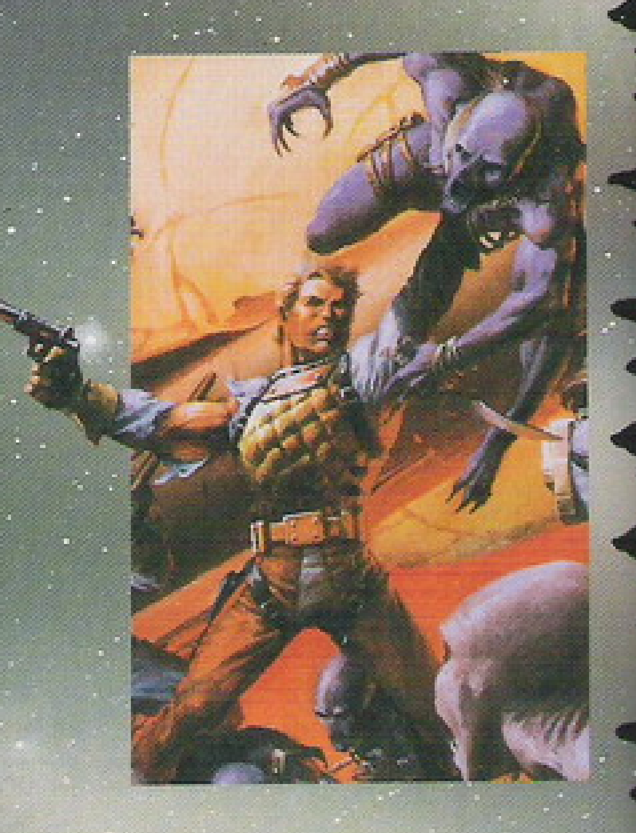
我們依照Tuskon所講的話，果然找到一顆藍色的岩石，它和火星的地表顏色極不相襯，Tuskon 和Atha在那裡等著。Atha拿了一堆制服出來，「偽裝一下吧！」Anne就拿出千面女郎的本領幫我們打扮，偽裝得還眞像，在眼罩和太陽帽的掩蔽之下，連T-

uskon 看起來都像 RAM 的戰鬥生化人。Atha小聲地和Tuskon說了幾句就離開了。Tuskon對我們說：「我決定加入你們，咱們走吧！」（選 YES ，再選DISGUISE點數最高的。）

Tuskon帶我們由Level 0進入 RAM的秘密基地，Tuskon解釋說在基地有四種卡，代表的階級也不同，藍的最大，紅的其次，綠的第三，白的最小，沒有顏色的刷卡機（Slot）任何卡都可以用，有顏色的刷卡機只能接受那種顏色以上階級的卡片。







待續

※註 1:

建議各位玩家保留每次升級前的進度到別的磁片或目錄，以免日後發覺欠缺某種技能時跳腳。

※註 2:

本次任務需要Notice、Planetology、Disguise、Etiquette、Planetary Survival、Programming、Demolitions、Climbing、Bypass Security、Open lock、Library search 等技能。

※註 3:

在RAM scout ship和火星上都會遇上 RAM combat bot（看來像機器蜘蛛），HP 88、AC -4，不怕rocket pistol、rocket rifle、laser pistol、laser rifle，只有needle gun和grenade（同時使用grenade luncher就可以從遠處丟）之類才傷得了它。不過要先用chaff grenade 燒它（燃燒範圍 3x3 格），免得它投射炸彈，一次就讓一票隊員受傷十幾甚至三十幾點。

※註 4:

在小行星群的 Fortune 可以買到chaff grenade，一枚50。降落後依序選DOWNTOWN、SHOP、USEM GRENADES，便到了 grenade 專賣店。

※註 5:

當你選擇 Mars High Desert準備降落火星時，會出現一艘RAM scout ship，懶得登艦作戰的話，直接把它的船殼(hull)打爛即可。

※註 6:

火星荒野上有 desert ape（沙漠猴）、hexadillo（穿山甲）、sand squid（沙漠烏賊）三種生物出沒，desert ape最好打，每次出現頂多三兩隻，不像 hexadillo 一出現就是一大群。sand squid雖然也是兩三隻同行，卻能將隊員一擊倒地，要小心。

※註 7:

如果忘了買chaff grenade，或是用完了，趕緊用SPRINT指令將隊員朝四面八方疏散，只要人不聚在一起，RAM combat bot 就捨不得投射炸彈，而改用別種武器。

※註 8:

未聽到沙漠跑者發出EERIE HOWL之前，不能從 1 處逃走或出城，否則他們不會與你結盟。

※註 9:

在哪裡並不固定，但可在村落北半部遇到。

※註 10：

可以直接出城了。



魔戒少年 完全攻略(一)

／ Lotus

第一章 The Shire

Shire 是主人翁Frodo Bag-gins的故鄉，一般而言，居民都很友善，向他們詢問NEWS是打聽消息的好方法。不過這裡也有危機潛伏，最大的危機莫過於Dark Lord的手下黑騎士已奉命追蹤而來，正到處打聽One Ring的消息 。

在此處你可以找到願與你共赴冒險之旅的朋友： Sam 、Pip-pin、 Merry 、 Druin 、Hawkeye和Athelwyn，有些是一起長大的老友，有些則是素不相識的陌生人。未知的旅程已經展開…

1 Bag End

什麼是Bag End ？別傻了，就是主人翁Frodo Baggins 的祖傳老屋，也就是遊戲開始的地方。你在門口會碰見忠實的老友S-am和Pippin，他們都願意加入隊伍。雖然Bag End 已經賣給喋喋不休的 Lobelia ，不過在尚未交出鑰匙前，你有權再進入做最後一次巡禮。

在Bag End 的圖書館中使用READ技能，可以讓所有的人學到Luthien 這個咒語，以後會用到；此外你可讀到 Gandaef 留下的信，要求你用「 Underhill 」的假名到 Rivendell 去見他。某一個房間中有一個上鎖的箱子，使用Pippin的開鎖技能，可找到一些錢。此外，東南角的房間中有一些食物和火把（使用Perception 技能），其他就沒有什麼好留連的。

走出Bag End ，向西南走，可以碰到討厭的 Lobelia 向你討鑰匙，如果你已經在Bag End 做過應做的事，可以把鑰匙給她（沒有鑰匙就不能進入Bag End ）；否則她會在 Brandy Hall附近出現，那時你再不交出鑰匙的話，……

完全攻略(一)

Ⅱ.Anson Goodbody

離開 Shire 前，你應該挨家挨戶去道別，以獲得有用的資訊。Anson Goodbody這位老兄的愛犬走失了，急得不知所措。在Anson家西邊的田野裡，你可以看到這隻狗正在遊盪，使用 Sam 的 CHARISMA技能，可以讓這隻狗跟在你身後。把狗帶回 Anson 家，可以獲得一些忠告和一把鏟子。不過記住：別帶著那隻狗到處亂逛，狗是不會跟你離家太遠的。

Ⅲ.The East Woods

從地圖上可看出 East Woods位於Bag End 的東北方。如果你和村民們閒談過，就會知道有兩個小孩在這裡失蹤。

East Woods 不是個安全的地方，經常有野狼出沒。在你聽到三聲狼嚎之後，就要準備面對張牙舞爪的大野狼。如果不願打鬥，可以把身上的乾糧丟給野狼，以換取平安。

如果你曾經和村民們談話（問NEWS），大約可以聽到兩個小孩失蹤的消息，其中的 Taffy 站在一堆廢墟附近，他會告訴你另一個小孩Freddi掉到 East Woods南方的神秘洞穴裡。當你找到Freddi並帶她重回此地， Taffy會自動加入隊伍。（如果使用CHARISMA 技能，也可強迫他加入隊伍。）Freddi掉落的神秘洞穴位於南邊的峭壁上，可以使用CLIMB技能進入。（記住，最好從洞穴的南方進入，否則程式中的小 bug 會讓隊員卡在峭壁上）

最後， East Woods 的西北角，靠近河邊，生長一種稀有的藥草 athelas ，把這種藥草帶到洞穴南邊的醫者之家，他會治療隊員的傷。

Ⅳ.Cave of the Ghost-King

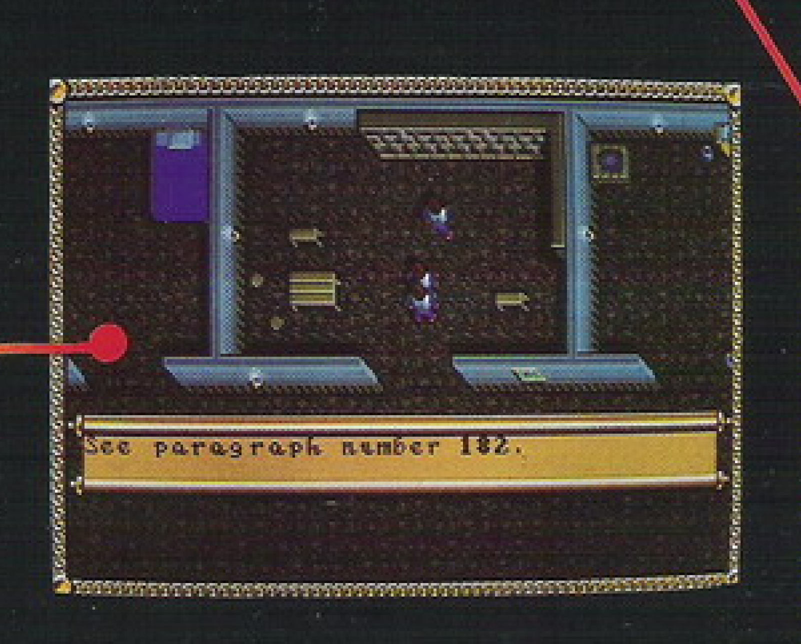
這就是Freddi陷入的洞穴，裡面一片漆黑，一定要有照明的火把或是法術。

先向北行，殺死一隻大蜘蛛，讓Freddi加入你的隊伍。你同時會在這裡發現一把斧頭和星之鑰匙（ Star Key ），斧頭屬於 Druin 的叔父（見Green Dragon Inn ），星之鑰匙則會在好幾個地方用到。

向西走不了多久，你就會碰見一道深淵，使用JUMP技能，別呆呆地走過去。沿路前行，用星之鑰匙打開上鎖的門，裡面是一古代王子Amonar的墓穴。在墓穴拿取任何物品之前，一定要把星之鑰匙插進鬼王（ghost-king）座位的星狀鑰匙孔內，否則鬼王的攻擊會讓你吃不了兜著走。接著鬼王會問你一個問題，如果你說 YES ，就可以安全地得到神劍 Narisil 的碎片之一—— Ghost Ruby和一些錢，否則……

Ⅴ.The Mill（磨坊）

這座醜陋的磨坊是由Baggins家族的不肖子孫Lotho Sackville-Baggins所建，向來爲Shire的人們所厭惡。磨坊白天晚上都有一堆 Lotho 雇來的壯漢看守。如果你曾在磨坊北方 Lotho 的家中受到言詞侮辱，想要出一口怨氣，不妨在晚上使用hobbit最擅長的技術—— SNEAK ，偷溜進磨坊，走到一排機器前胡亂按下按鈕……這下磨坊恐怕有好一陣子關門大吉啦！





VI The Green Dragon Inn

磨坊南邊座落著這家旅舍。最近有一個外地來的 dwarf 住在這裡，他名叫 Druin 。和他聊一聊（詢問NEWS和 MORIA ），他會告訴你一些有用的資訊。 Druin 千里迢迢來到這裡是爲了找他的叔父，如果你把從 Cave of G-host King 中尋獲的斧頭交給他， Druin 會很願意成爲隊伍中的一員。

VII Great Road Goods 和 Grange

Great Road Goods 是Gre-en Dragon Inn 東鄰的一家雜貨舖，老闆娘爲了女兒的失蹤無心做生意，把 Taffy 帶回給她後，她會贈送一些乾糧，並放心地回到櫃台販賣食物和火把。

Grange是另一個失蹤小孩F-reddi 的家，位於Great Road Goods 南方，把Freddi帶回可以獲得一匹小馬。

VIII Buckland Bridge

如果你尚未把黑騎士（Bla-ck Rider ）解決（在遊戲的中段），最好不要到這裡來，有一個黑騎士正在這裡等你自投羅網。咒語！Elbereth可以將他逐走，不過爲了節省咒語（以後你還可能跟他們照面），還是避開爲妙。

IX Green Hill Country

這一大片樹林位於 Shire 西南方，是精靈居住的地方。從地圖上可看到一條道路深入這個區域，沿著路向西走，隊伍會碰到一個黑騎士，但精靈Gildor會出現並把他逐退。Gildor會把隊伍帶到精靈們的營區（有石頭圍成環狀），並教導隊伍逐退黑騎士的咒語！Elbereth，此外他也能回答Black Rider 、 Gandalf 及 Elbereth有關的問題。（！Elb-ereth 專門對付黑騎士）

離開Green Hill Country 時，如果沿著大路向東，可能會收到黑騎士即將來臨的訊息，此時繼續向東，就會遭到黑騎士攻擊，最好換別的路走。

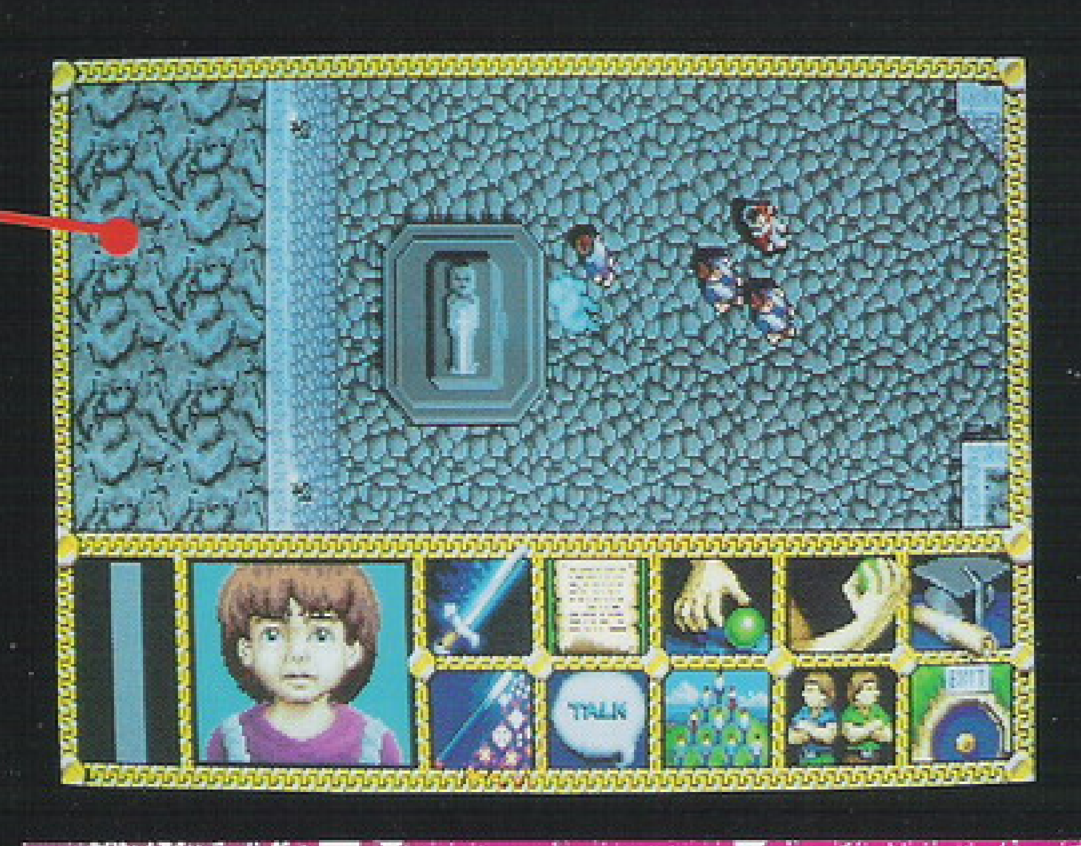
此外，樹林中某處有一個地洞，如果把陷在洞中的棕色小鳥救出，會聽到一些關於巫師Gan-daef的消息。

X Hawkeye

行走在精靈族營地之東，你會有被監視的感覺，再過一會兒，流浪者（ranger） Hawkeye 會出現，並要求加入隊伍。如果隊伍接受了他，會出現一隻 Orc 攻擊大家。輕易地把 Orc 解決後， Hawkeye 會帶領隊伍到居住的洞穴療傷。

一進入 Hawkeye 的洞穴，兩個黑騎士會跟蹤而至，對初期的隊伍而言，不用！Elbereth咒語幾乎沒法打敗他們。 Hawkeye 會要求隊伍從北方的秘道逃跑，如果不逃跑，就要準備面對一場惡戰；如果接受了 Hawkeye 的建議， Hawkeye 會獨自留下斷後而犧牲了性命，但隊伍可以安全逃脫。

北方的祕道有一只寶箱，其中有一些口糧、錢和Narsil寶劍的一部分。此外， Hawkeye 的戒印（ Signet ring）也在這裡。





秘道尾端有一個出口可以離開洞穴。

ⅩⅠ Farmer Maggot

Maggot的兒子被黑騎士所傷，急需一位醫生。醫生就住在Maggot 家北邊（向北走，過橋，立刻向西走），找到他後，他會隨著隊伍回到Maggot家，進入Maggot 兒子的臥室醫治。爲了回報你，Maggot會贈送一些蘑菇（用 GET 指令）。

注意，由於Maggot養了一隻忠心耿耿的狗，如果沒有醫生陪同就冒然進入臥室，就會遭到狗的攻擊。把狗打死，Maggot的孩子也會不治。

ⅩⅡ Cotton Farm

Rose Cotton是隊員 Sam 的女友，爲了送別，Rose會送一枚信物給 Sam 表示愛意，就是LADY TOKEN 。當然，如果 Sam 不在隊伍中，就什麼也沒有啦！

ⅩⅢ Bucklebury Tavern

踏入這家酒館， Durin 會離開隊伍，再度開始酗酒。而酒館裡另外有人願意加入隊伍，那就

完全攻略(一)

是女巫師Athelwyn，她的法術對隊伍相當有用。

馬路消息說Athelwyn是個邪惡的女巫，在沒弄清楚底細前，你是否願意讓她加入隊伍呢？

ⅩⅣ Brandy Hall

如果你尚未把Bag End 的鑰匙交給 Lobelia ，在這裡最好乖乖地拿出來，否則她會叫警長來，整個遊戲就結束啦！

由於有鬼魂在 Brandy Hall 做祟， Merry 的母親堵住大門，不讓任何人進入。使用CHARISMA 或 SNEAK 可以溜進去。

先不要管圖書室的鬼魂，下樓到地下室，在澡缸旁用PERCEPTION 技能可以發現打開 Hedge Gate——通往Old Forest的鑰匙。在主臥室中和大廈的男主人Master Saradoc 談談，他可能知道一些有關Bree和Old Forest的秘密。此外，在主臥室裡用PERCEPTION ，可以發現煙斗和煙草。把煙斗送給圖書室的鬼魂，可以使其消失。

圖書室的藏書非常豐富，別忘了用READ技能飽覽一番喲！

ⅩⅤ Shire

一共有兩條路可離開 Shire 。一條路是 Buckland Bridge以東的大路， Dark Lord的黑騎士們正等在那裡，只有！Elbereth 咒語可以暫時驅走他們，否則明闖暗渡都不太可能過關。

另一條路是從 Brandy Hall 東方的Hedge Gate，通過老樹林（Old Forest），Hedge Gate的鑰匙可在 Brandy Hall找到。陰暗的老樹林裡據說有各種魔法和未知的危險，但也有可能充滿趣味和寶藏。

你的選擇是什麼呢？

第二章 The Old Forest、the Barrow Downs and Gorthad

Ⅰ .The Old Forest Maze

大部分永遠沒有走出老樹林的人並不是被怪物或魔法吞噬，而是迷失在這個超大型的迷宮裡了。然而，頭腦清楚的人還是可



以找出一條路安全地脫離。

最快的捷徑是：直接向南走到底，然後向東直到看見一段窄窄的樹籬，有隻棕色的小鳥被綁在樹上。使用 CLIMB 爬上樹，小鳥會因此而自由。此樹稍北的樹籬中有一條秘密的通道能把隊伍帶出老樹林迷宮。

Brandy Hall圖書室中的藏書也提供了另一種走法：先向北找到某個廢墟，然後沿廢墟南方東西向的道路不斷向東，最後到達老樹林迷宮的邊緣（有樹籬圍起），然後向南沿著路走，亦可走出迷宮。

II Tom Bombadil

走出老樹林迷宮，沿河東行，可以看到樹林守護者Tom Bombadil 的房子（如果你在林中遇見 Tom，他也會帶你來此）。走進這所房子可以讓你好好休息，恢復體力及健康。

二樓住著 Tom 美麗的妻子Goldderry，她正生著病，只有睡蓮才能將她的病治好。問題是近來河水結凍，池塘裡沒有任何的睡蓮生長。Goldderry 會給你一項信物—— Gold Tokem，託你到她的母親——河神Withywindle處取來睡蓮。如果你做到了，Goldderry 會使所有隊員的各項屬性都提升兩點。

二樓的東邊有一大間臥室，在這裡好好睡一覺，能讓持有魔戒者從夢中學到一項新咒語：！Angmar。

見過 Goldderry 後下樓，你會看見 Tom 坐在一樓的窗邊。和他談話，他會要求你把魔戒借他一看；如果你答應的話，可以獲得一句新咒語！Bombadil。

Tom 屋外的菜園種了一些植物，可以任你採取。直接再向南則可到達生長睡蓮的池塘，只不過池水幾乎完全乾涸，跳進池塘可到達河神 Withywindle 的洞穴。

III Withywindle's Cave

Withywindle 是 Tom 的岳母，也是河中的精靈。除了可以直接跳進池塘進入她的居所，也可以從藏在瀑布之後的洞穴進入。

進入後第一個房間的北邊有一把蜘蛛劍，非常適合Hobbit使用。從這個房間向東再向南，可以找到坐在椅子上的Withywindle，使用 Goldderry 所贈的Gold Token 可讓她態度轉爲友善。但是她對女兒的要求也無計可施，某種邪惡的魔法使得河水乾枯，如果你把春之石（spring stone）帶給她，她就能讓河水重流，並把一朵睡蓮給你。春之石的下落可詢問 Tom 家南方的老橡樹。

Withywindle 的東方有一道冰牆，只有Counter magic 法術能將牆擊穿。牆的另一邊有把冰杖（Ice Staff），能讓隊伍在火上行走。

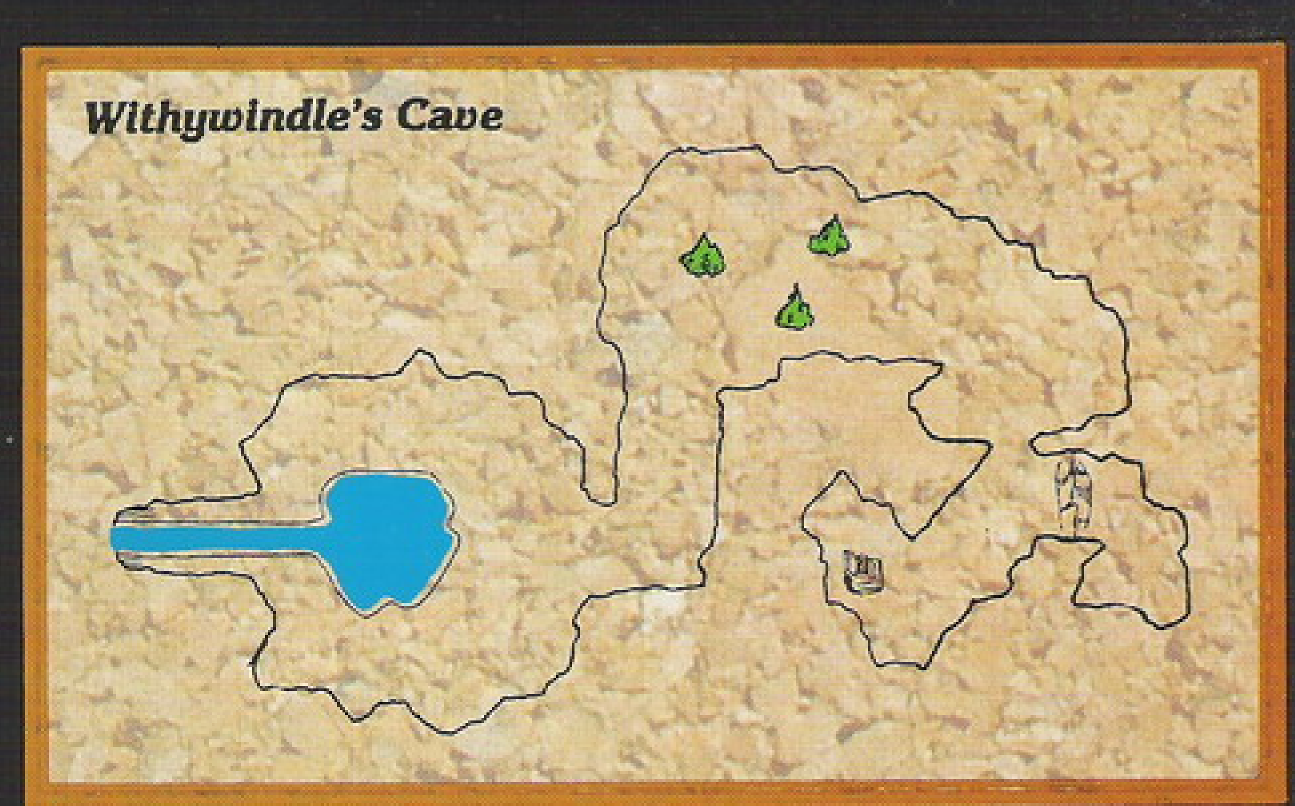
IV 好心的樹與壞心的樹

樹林裡怎能沒有樹精！但是樹精並不全是壞的。老樹林裡的樹精有：

1.Black Alder：這棵楊樹妖一到晚上就會在 Tom 家南方的某個範圍作怪，但是威力並不大，也很容易躲開。

2.Ruddyoak：這棵老橡樹十分可愛，生長在 Tom 家西南邊，





不妨和它說說話，它知道的事可不少。最重要的是只有它曉得春之石的下落。平常這棵樹不會動；但是如果把紅橡樹的種子（Red Acorn，見下面說明）給它，它會加入隊伍。有它在，Black Alder 就不敢出現攻擊了。

春之石被埋在Ruddyoak南方的小山丘上，使用鏟子可將石頭挖出。這是 Withywindle 最想要的東西。

3.紅橡樹：紅橡樹位於瀑布（Withywindle 洞穴入口）上方，它只是一棵普通但稍大的樹。在樹旁使用PERCEPTION技能可找到一些橡實（red acorn），是送給Ruddyoak的禮物。

4.Old Man Willow：這是整個森林中最邪門的樹妖，當人們走向它時，會被它的枝幹拖入樹幹內部吞噬。如果有同伴被抓，念著！ Helephelp 咒語可以讓Tom Bombadil聞聲前來相救。另外一種方法是使用PERCEPTION技能，你會在樹幹上發現一道秘密入口，由此救出同伴。樹的內部有不少好東西，最重要的是Smith's Ring，具有魔法力量，但是這只戒指已經破損，帶到Lorien 的鐵匠那裡重鑄後才能使用。

完全攻略(一)

一旦拿取Smith's Ring，樹幹內部會開始充水，趕緊使用CLIMB技能爬出，在樹幹裡淹死的滋味可不好受啊！

V.The Barrow Downs

從Tom Bombadil的家向東走，就進入了布滿墳塚的Barrow Downs。晚上別在這裡亂逛，成群的僵屍鬼怪正急著找你做替死鬼。

然而這些古代帝王陵墓中有著珍貴殉葬品，值得你去涉險。有些陵墓中有鬼怪守衛，雖然要好好戰鬥一番，不過你可以在某個陵墓裡找到Hobbit最稱手的武器—— Barrow dagger。

整個墳場最妖異的乃是死亡之霧（Fog of Doom），一旦被捲入死亡之霧，別急著亂闖，站在原地不動，最後你會被送到大陵墓中的祭壇前，立即念著！Helphelp 或！Bombadil咒語召Tom前來解救。大陵墓中有許多珍異的寶藏，記得使用Pippin的Picklock 技能打開所有的寶箱。一旦擊敗了死亡之霧，以後就不會再遇見它。

墳場中有一些奇怪的圓形地區（上面有些石頭），避免讓隊員踏上圓形區域內，以免他們被其中的鬼魂禁錮。大陵墓之東有一個較特別的圓形區域，在上面找東西（用drop指令）會顯示重要訊息。

某些陵墓的入口被封住了，不必想辦法去打開，因爲根本沒有辦法。當你過足了盜墓的癮，爬上大陵墓東北方的峭壁（不是東方），就可以繼續下一段旅程。

待續……….

註：

這個遊戲有幾個程式錯誤，其中之一就是有時隊伍不能再回到先前去過的地方，像是一旦進入Bree這個城市，如果再回到Shire或老樹林、Gorthad 等地，就無法再度向東走到Bree。所以到達一個地點後，最好做完所有的事再離開，以免回頭再來。





5



／Mini

萊里：

嗨！各位看官大家好！想必你們已經在新幻想空間Ｉ中看到我新的造型了吧？怎麼樣？還符合我的英雄本「色」吧！？你問我爲何會上軟體世界雜誌？老實說，我忙得很，到處軋戲，根本抽不出時間親自上雜誌打廣告，但是承蒙各位的厚愛，幻想空間Ｉ～Ⅲ代居然相當叫好又叫座。於是今年特地改變作風，並爲我的新作幻想空間Ｖ作宣傳廣告。因軟體世界與我們公司關係非比尋常嘛！所以就應邀來此了。

在第五代中，我服務於Porn Prod Corp電視台，做一名小小的錄影帶清洗兼保養員。每天與消毒水、錄影帶爲伍的日子可眞難熬。不過我萊里向來艷福不淺，由於某個因緣際會的機會，老闆居然派我去紐約、邁阿密和亞特蘭大三個地方，祕密拍攝全美最性感的女人。哼！別看我其貌不揚，雖然已年屆四十，但卻更有男人的成熟與魅力，否則老闆怎會將這重責大任交付於我？嘻……



姓名：萊里

住址：好萊塢山，加州

年齡：40歲

職業：軟體推銷員，錄影帶清洗兼保養員，天才斥候。

興趣：四處遊晃、觀察事物、順手牽羊、設法獲得高分……

人物剖析：萊里很親切、隨和，但卻是個長舌公（眞令人受不了）。他渴望愛情、愉悅與忠貞，並自認爲是年輕小姐最佳的伴侶。

接到任務的我，興奮得睡不著覺，先到檔案櫃中找出三名女郎的資料。

姓名：米雪爾·米爾肯

（Michelle Milkon）

年齡：28歲

頭髮：黑色

眼睛：棕色

身高：6呎1吋

體重：131磅

1.

姓名：　拉娜·露絲爾

（Lana　Luscious）

年齡：21歲

頭髮：棕色

眼睛：藍色

身高：5呎10吋

體重：123磅

2.

姓名：希希·蘭巴達

（Chi Chi　Lambada）

年齡：24歲

頭髮：烏黑亮麗

眼睛：茶栗色

身高：5呎8吋

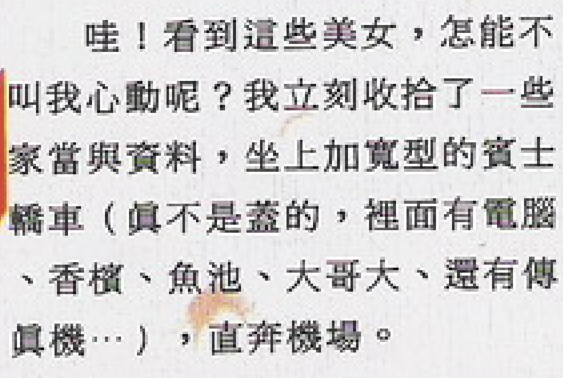
體重：101磅











哇！看到這些美女，怎能不叫我心動呢？我立刻收拾了一些家當與資料，坐上加寬型的賓士轎車（眞不是蓋的，裡面有電腦、香檳、魚池、大哥大、還有傳眞機…），直奔機場。



一個送咖啡的機會，就讓我能夠出頭天，我是不是在作夢啊？



看！這麼豪華的賭場，趕緊進去試試賭運吧！

姓名：佩蒂
年齡：女人的年齡是祕密……
胸圍：你看不出來嗎？
腰圍：21
出生地：什麼？還得填出生地？我可不想讓父母、兄弟姐妹們遭遇不測！所以，抱歉了！
雄心：成爲一個名聞世界演藝人員、國際間諜、百萬富翁……太多了，寫不完啦！



佩蒂，
我想妳……（好個白日夢！）



天啊！我萊里竟然也做起駕駛員了，媽咪呀！

佩蒂：

停！你有完沒完？當眞是長舌公？（佩蒂隱忍了這許久，終於忍不住了…）該我上場了吧！

嗨！你們還記得我嗎？我就是性感美麗婀娜多姿、人見人愛的佩蒂。因爲在第四代中發生了一些「小事」，所以淪落到一間小酒吧賣唱。唉！當眞是屋漏偏逢連夜雨？現在不但被解雇了，連一星期來辛苦賺來的工錢都拿不到。還好天無絕人之路，FBI任命我爲祕密間諜，到一家錄音公司和音樂公司收集他們的犯罪資料。

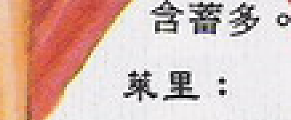
雖然我再三推辭，可是 FBI 對我的條件實在太滿意了，在推辭不掉的情況下，只好硬著頭皮接下這檔事，在參觀過 FBI 的研究室後，便著手開始我的調查工作。首先，……

萊里：

好了！親愛的，別說太多劇情內容，讓玩家自己去體會不是更好嗎？

佩蒂：

你說的倒也不錯。那麼我就整體特色稍作介紹好了。在畫面方面，Sierra 是從來不會讓您失望的，它完全將 256 色的效果展現的淋漓盡致。此代雖仍是屬限制的範圍，但是比起第三代可是含蓄多。



萊里：

嗯！的確含蓄多了，遊戲大部份採隱喻或轉移的手法來展現。但是某些地方則又以誇大、諷刺的方式來顯示。

佩蒂：

譬如你駕駛飛機的時候，哈！哈！哈！簡直太滑稽了！

萊里：

別盡揭我瘡疤！至於音效方面，更是乖乖不得了！有抒情、搖滾、爵士等樂曲，保證可讓你大飽耳福。

佩蒂：

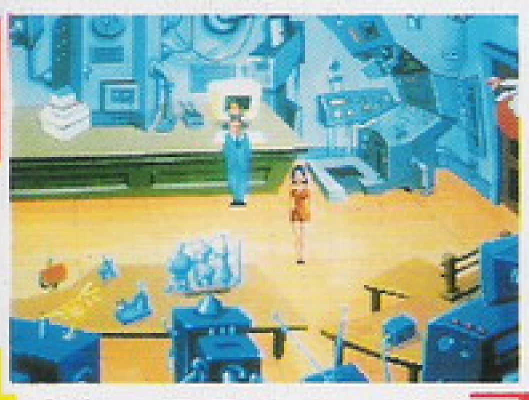
好了！不要再說廢話了，咱們不是要一起去渡假嗎？

萊里：

對，我倒忘了！各位看官下回再見嘍！

佩蒂：

bye — bye！



哇塞！這是什麼高科技呀？當眞了不起！



想我一個超級情報員，卻一絲不掛的遭人側目，唉……



無聊的傢伙，長得這般「醜陋」！

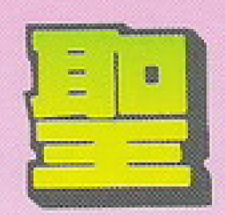
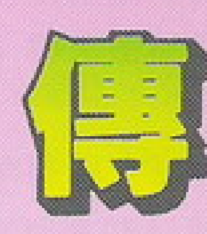


第二屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

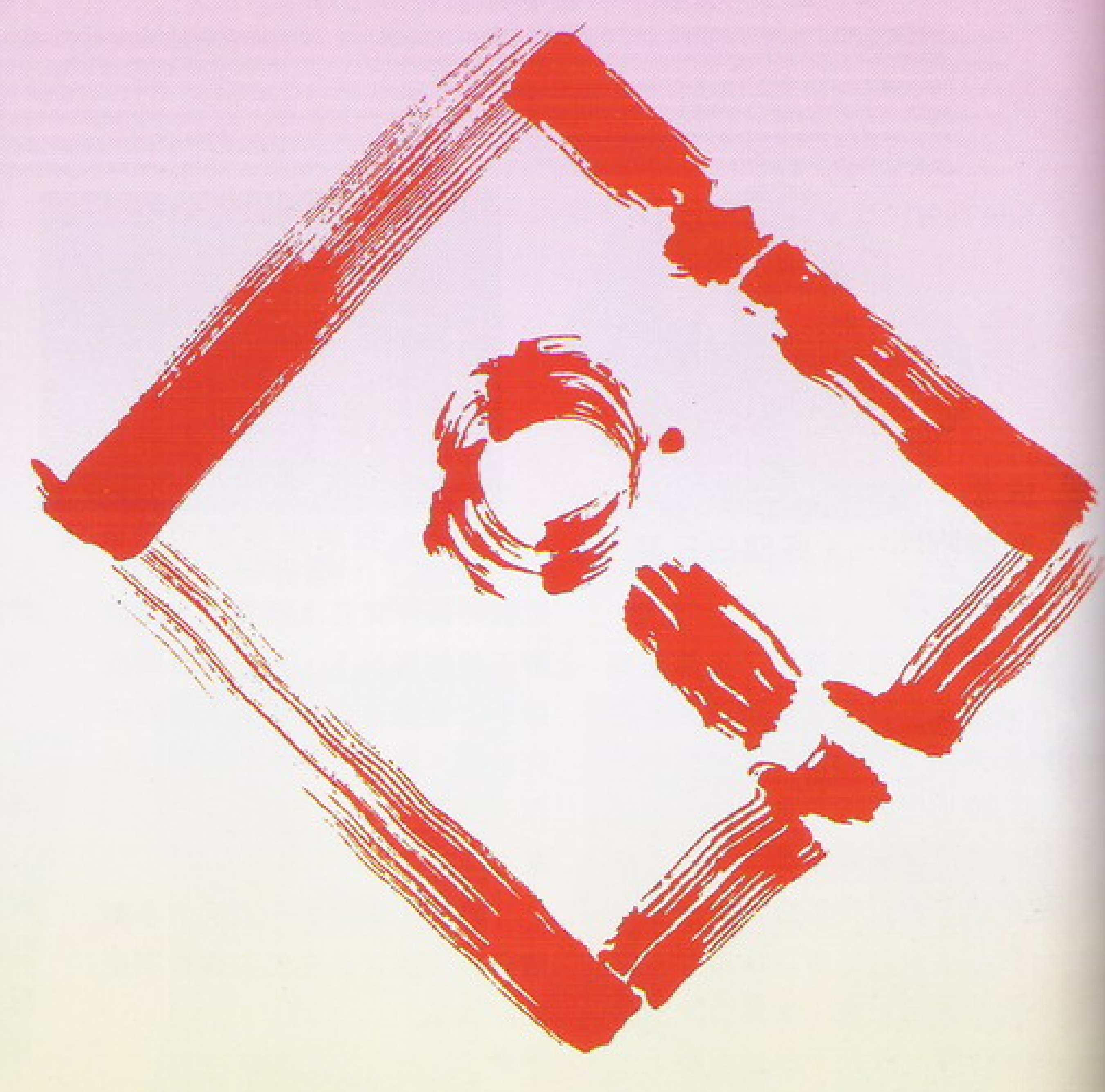
THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

Entertainment Softwares Design Contest

從一本書開始的英雄事蹟——



聖域傳說







開卷有益……

書中自有千鍾粟　書中自有黃金屋

書中自有顏如玉　書中還有些什麼呢？

唯有書中人，方知書中事。

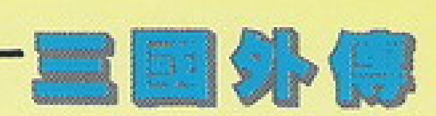


第二屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

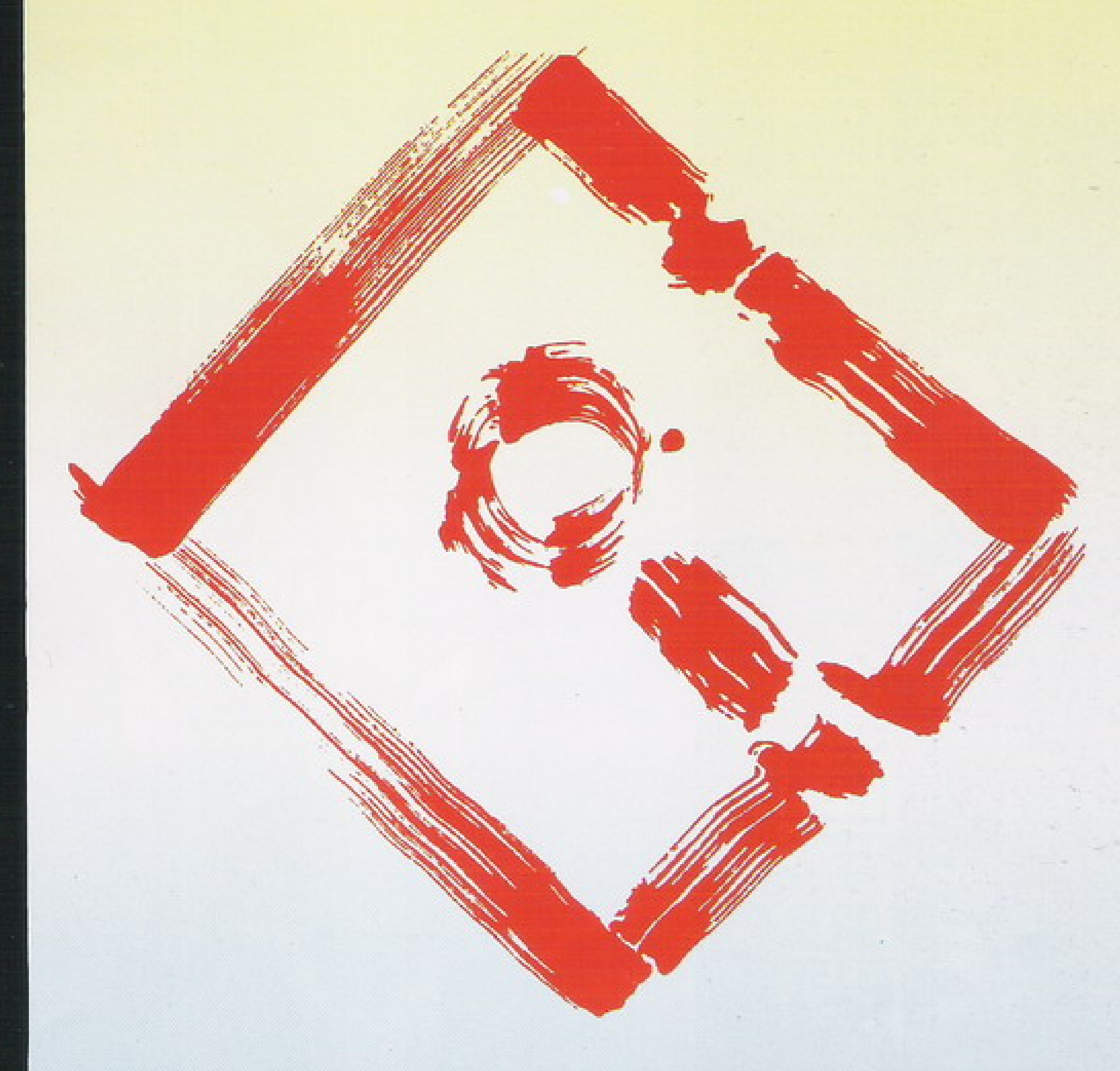
THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

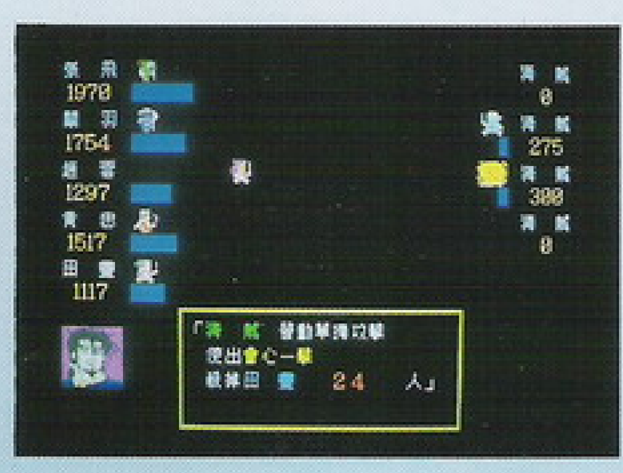
Entertainment Softwares Design Contest

看RPG如何走出三國，敬請期待

——









立亂世　拯黎民　血戰三國歸大統

破千軍　馳萬里　豪情天地一口吞

羣雄激戰神州　　三國太平方休



第二屆金磁片獎全國休閒軟體得獎作品

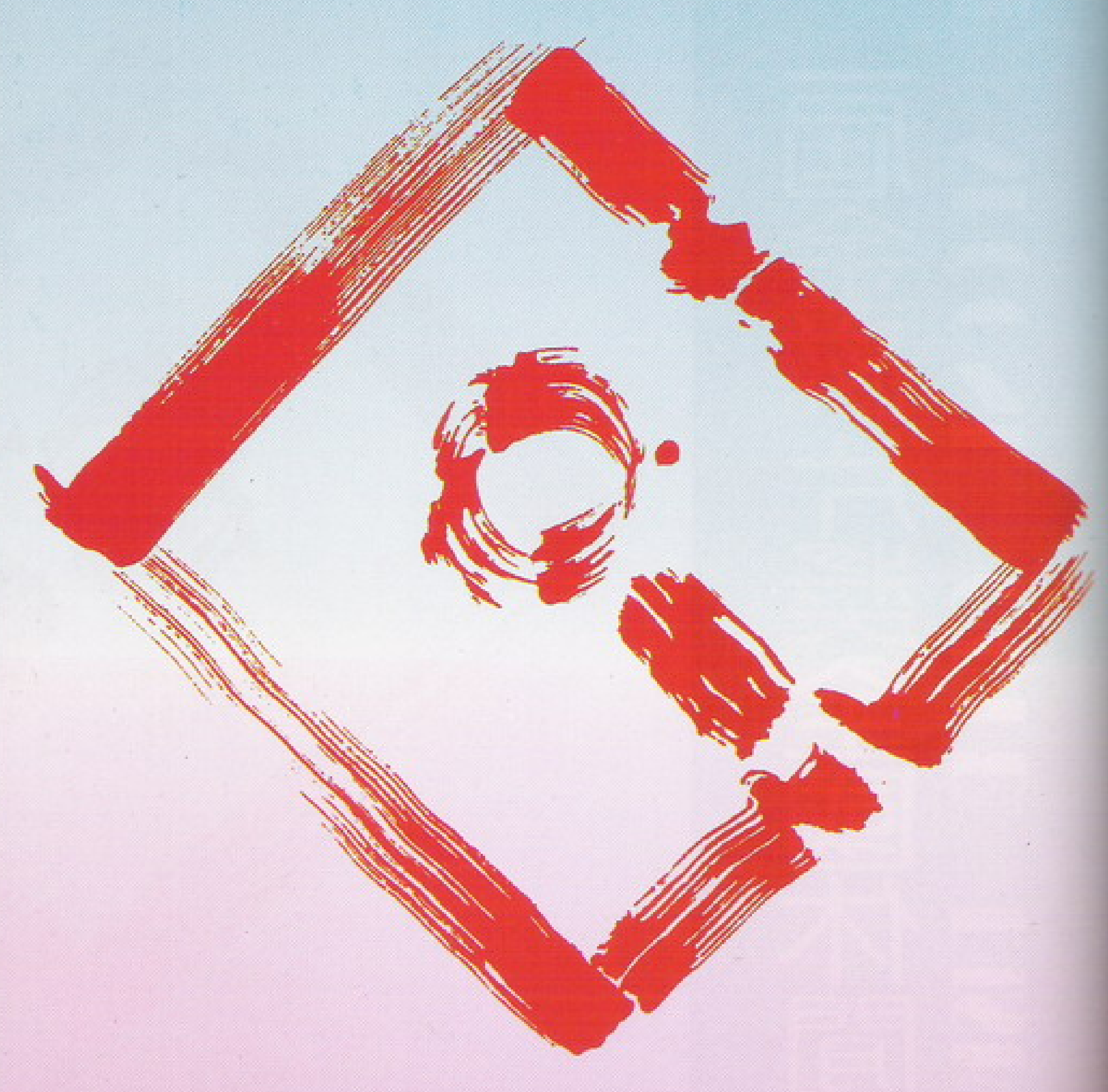
THE SECOND GOLD DISKETTE PRIZE

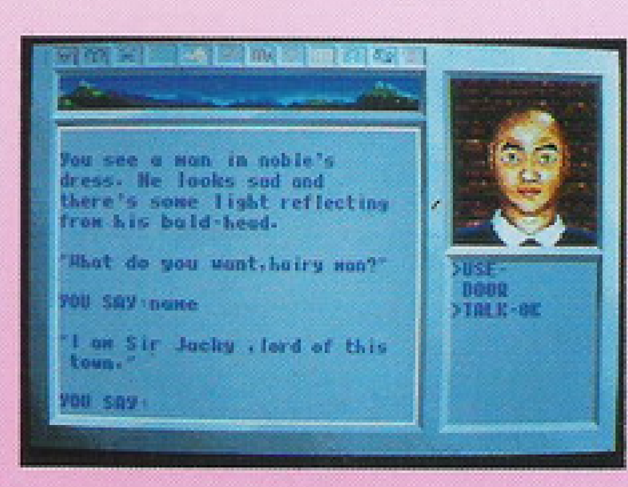
Entertainment Softwares Design Contest

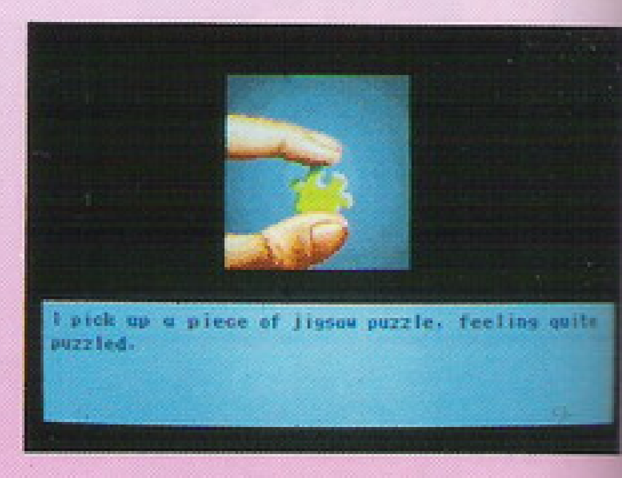
這裡的人已經盼望太久你的到來……

魔 笛









神秘的拼圖引領你到詭異的冒險旅程，似曾相識卻又大異其逕。

執笛持鐘爲解出最終之謎奔走四方，行俠仗義更是在你胸膛燃燒的熱血本色。

特別報導

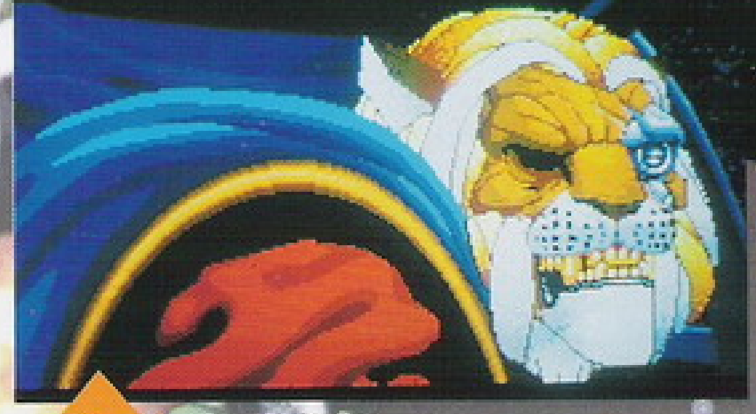


帝國逆襲

／Lucifer

Origin於1989年推出的銀河飛將不但在全球各地掀起一陣銀河飛將的熱潮，更爲PC史上的動作、模擬遊戲創下了一個值得效法的典範；銀河飛將 I 在秘密任務 2 中成功的破壞Kilrathi帝國的聖戰，解放鳥形人後燦爛的落幕了。在衆多銀河飛將迷的引頸企盼下，Origin公司再於1991推出了它耗費了十個工作年的傑作——銀河飛將II ——帝國逆襲；時間設定在2665.112也就是銀河飛將 I 的10年之後，相對銀河飛將 I 結局的壯麗、振奮人心，銀河飛將II（簡稱 WC II）的開場就顯得消極、灰暗多了；故事是這樣的 ...

當 Tiger's claw攻擊Kilrathi在Enigma星區內的重要指揮站K'tithrak Mang，主角被派出去進行搜尋攻擊虎爪號的不明敵機的任務，在太空中主角眼睜睜的看著一種從未出現的Kilrathi戰機在他的眼前，甚至在雷達幕上消失了蹤影，而虎爪號也在這一群看不見的魔鬼攻擊下，被無情的火球吞沒了。主角滿懷著悲痛降落在TCS Austin 上，機上的飛行記錄器卻變得一片空白，更由於主角是虎爪號上唯一遇到 Kirathi 隱形戰機的飛行員，因而被聯邦以通敵罪起訴，主角有關隱形戰機的證詞因爲一片空白的飛行記錄器而不被採信，有關主角通敵的指控卻也因爲缺少了


Kilrathi的獨裁者


Thrakhath王子，也就是上面那位先生的長孫，你將與他對上



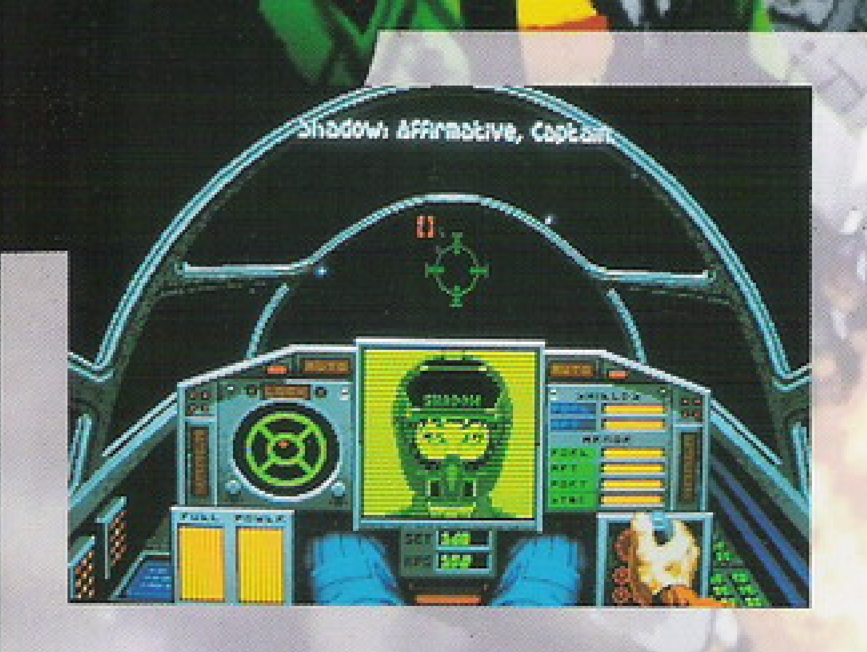
Angle，這次她是你的長官，不過仍有機會與她一同出任務

飛行記錄器爲證物而不能成立，但第十四艦隊的指揮官Tolwyn堅信主角是一名間諜，他要求主角在辭呈中簽名或是調至 ISS（Insystem Security）系內安全巡邏中作一抉擇，堅信自己無罪的主角只有挑了後者。

另一方面正當Kilrathi大帝的長孫Thrakhath王子雄心勃勃的要以這項新科技把聯邦徹底擊潰的時候，擁有這項尖端科技造船廠所座落的Ghorah Khar星系卻因不堪帝國的壓迫而叛變了。Thrakhath 王子爲了不讓這項科技落入地球聯邦之手，只有忍痛將造船廠以飛彈摧毀，征服聯邦的計劃也因此而無限期的延後。十年後，主角所服役的 Gwynedd 星系中Kilrathi的活動突然頻繁了起來，對主角來說，洗刷這些罪名的時機終於到來了 ...

銀河飛將最令人津津樂道的就是它動人的配樂了，這次的配樂更高達十數首，在不同的地點配樂完全不同，在戰鬥時更可以隨著戰況的不同而改變，時而激昂，時而低沈，有經驗的老手可以從音樂中分辨目前的情況，正像電影的配樂一樣。值得一提的是，Origin公司還另外製作發行了一套語音磁片（Speech Accessary Pack），擁有聲霸卡的玩家們可以使用這套磁片享受到數位語音的效果，在戰鬥中可以清楚的聽見僚機的通話，毛球們的咒罵、爆炸前的慘叫 ...

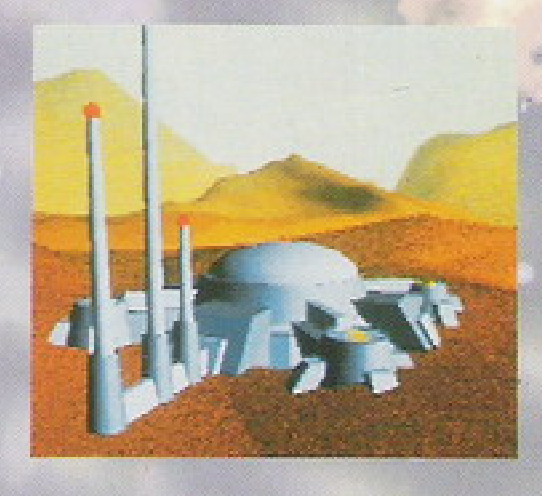

飛行甲板



此套軟體可以郵購方式取得，詳情請洽軟體世界服務課。而在開始的故事介紹中更可以聽到所有的對白，滿足你對故事中的各角色見人而無法聞聲的遺憾。同時遊戲中的許多設計都經過很大的改變，使玩家能夠更盡興地陶醉在幻想的世界中，而不必爲了一些過於苛求的設計搞得頭昏腦脹。像在一代中雖然已經有十分便利玩家的ALS（Auto Landing System）自動降落系統，卻由於不是全方向性的，而仍然需靠近飛行甲板才能啓動，常常有許多飛行員在血戰歸來後一時不慎卻死在母艦的懷抱裡。WC II的 ALS 不會再發生這種事，飛行員更可以在太空站、母艦、行星上起降，大部份的時候飛行員只要到達母艦或太空站附近就算完成任務，少部份的時候也只要請求降落許可後，自任何方向接近到1700～1800即可不必再考慮別的事情了。

而 WC II 中接受任務的方法也不再像WCI中只能在簡報室中呆板的看過任務提示後再出發，你可能在簡報室、飛行甲板上、長官的辦公室，甚或是起飛後再與通訊員討論任務內容，與你共事的飛行員也可能因爲個人原因而與你有特殊的





第一次出現的加油機，大口大口喝吧！

對話，你也可能在飛行途中因爲接收到求救訊號而轉去救援，大量的動畫使劇情更加豐富也交代得更加清楚，任務過場時也不像以前只是在酒吧聊天，現在則是以精彩的動畫代替。擁有足夠E-MS的玩家更可以享受到立即錄影播放的效果，你可以利用它站在超然的立場上觀賞一場惡戰，看清楚自己飛行的優缺點，以作爲下場戰鬥的改進。

WC II中的作戰也不會像 WCI 中的某些任務，一次任務要打下個十幾二十架敵機，打得混身傷痕而敵機仍不斷的湧來；或是作戰時對方呆呆的像打飛靶一樣缺乏挑戰性。敵機的數量不再如此的驚人，打完二、三場仗後就可以安全的回航去也，不必煩於太多的戰鬥，而人工智慧更是有一種叫Dynamic Intelligence的系統來控制，不論你是精英中的精英，或是菜鳥中的菜鳥，每一場戰鬥都與你實力相當，都是一場對你的技術和反應力的考驗。

由於 WC II的年代是設定在十年之後，在這十年中兩方的科技進步自然不可以道里計，Kil-rathi 淘汰了全部的戰機；聯邦的戰機也只剩下Rapier一式仍在服役，聯邦的另外四種戰機也各擅勝場！輕薄短小，造型流線帥氣的Ferret巡邏機；快速靈敏、設備先進的Eppe輕型戰鬥機；聯邦最精銳的戰鬥機，入千軍萬馬取敵將首級而毫髮無傷的 Sagre 重戰機；裝甲厚重、火力強大，可以作超空間躍進，爲Kilrathi大型船隻的頭號殺手，噴火怪鳥Broadsward重轟炸機。Kilrathi這方的五型戰機自然也不是易與之輩：體型雖小，卻如虎頭蜂一般致命的Sartha輕戰機；呆呆笨笨有飛行活靶美名的 Drakhri 中型戰鬥機，和J-alkehi重戰機及兼具轟炸任務的 Grikath 重戰機。機炮也多加入了一種兼具中子炮的攻擊力及雷射炮射程的 Particle gun ，及戰鬥機上配置的炮塔。先進的IITS，戰艦上的Anti－matter gu-n ，只有母艦上才有的 Phase －transit Canno-n 和唯一能傷害大型艦、站的 Torpedo 。在這一部份來說，只有 Particle gun 、ITTS、Torpe-do對玩者的幫助很大，其它都只是裝飾性質。像是戰機上的炮塔說是爲了保護飛射魚雷中的戰機，其實因爲炮塔仍需自行操縱而且有其一定的限制，顧得了旁邊顧不了後方，有那一個笨飛行員敢在把敵機全打下來之前打戰艦的主意呢？

戰艦上對轟用的Anti－ matter gun 和一擊必殺的 Phase －transit cannon在 WC II中，以筆者玩完 WC II的經驗只有兩個任務有艦炮對轟場面，而 Phase － transit cannon更是毫無用武之地，噱頭的功用大於實質的功用，防衛系統方面的Phase shield、Chaff pod 都是不太成功的設計。Phase shield因爲只有魚雷打得穿，而敵機發射魚雷的狀況又太少（筆者只看過一次





Broadsword ，火力特強，可惜後燃器無法使用



盛大的太空葬禮，另人忍不住想「死」？

超空間跳躍，Broadsword才有的高級享受



）使得有些救援、保護戰艦的任務變得沒什麼意思，反正隨你打，任務照樣完成；而Chaff pod原本是個很好的構想，卻因爲數量太少又抓不準使用的時機，常常在思考要不要發射之前就中彈，而敵方的Chaff pod又太多，像Grikat就有四個，幾乎防彈了，只有靠機炮才行，也許Origin 能把Chaff pod改成另一種長效的誘敵裝置，這樣才比較合理。曳引光束（Tractor Beam）則無法歸類於前二大項中，但卻是極成功的設計，因爲它不但爲 WC II加入了一種新的任務 S&R（Search and Rescue）也使得飛行員可以救起自己的僚機飛行員，而不會因爲飛行員在戰鬥中的傷亡影響到故事的進行，同時也增加了玩者的成就感。

談到 WC II的故事性，它甚至比許多 RPG 還要强。在WCI中許多平面而缺乏個性或個性塑造得不是很成功的人物，在這裡都重新有了詮釋，戰爭的無情也充分的表現出來。故事中極諷刺的一點是一直對主角很尊敬而站在主角這一邊替他辯護的竟是個Kilrathi—Captain Ralghd（在WCI中投誠的Kilrathi軍官），總是對主角冷嘲熱諷不斷加以無情打擊的反而是地球人；在 WC I中聞聲不見人的王子和帝國內部的權力傾軋也清楚的呈現眼前。戰火下的愛情也成了劇情後部的重頭戲，劇情安排也相當的合理，但和 WCI 劇情牽連太多，雖然這令老手感到很熟悉，可是對新手來說就有一頭霧水的感覺。令筆者很不滿意的是它對Iceman、Hunter、Maniac的去向沒有十分清楚的交代，在其他WCI角色都一一出現的時候，獨漏這三個人物未免有些不公平吧！而結局對主角前面的不平遭遇來說，好像讓玩家悶在胸口的一口怨氣無處發洩，也許要到Special Operation才能大展抱負吧！（P.S.筆者感到很納悶的是在預告介紹中都有提到的海盜，怎麼連一點影子都沒有呢？）

WC II就音效、畫面、故事內容來說在當今的遊戲界都是頂尖的，雖然有些難以掩蓋的小缺點，但它還是絕對值得一玩的，對於這種經典之作，不論是否爲銀河飛將的老手，都應該買一套來收藏，說了這麼多，就用一句話來做結論好了



這是那一型敵艦呢？



戰艦上被間諜安裝了定時炸彈！

現在你相信我，
以後你會相信他！



台北記行

國際資訊軟體大展

／李旭

由中華民國資訊軟體協會（Information Service Industry Association of R.O.C.，簡稱軟協）主辦的國際資訊軟體大展（INFOTEX TAIPEI '91），在各方密切的期待下，終於在臺北松山機場外貿展覽館展出。記者接獲消息，立即整裝自高雄直奔臺北松山機場外貿協會；臨行前總編大人再三叮嚀務必在截稿前交回一篇客觀詳實的報告，爲軟體世界的廣大讀者群做報導。記者早已風聞臺北交通黑暗期的「可怕」，這次可眞的是親身領教，尤其是計程車的加成計費及交通雍塞的情形，更讓記者倍感時間與金錢的雙重壓力。

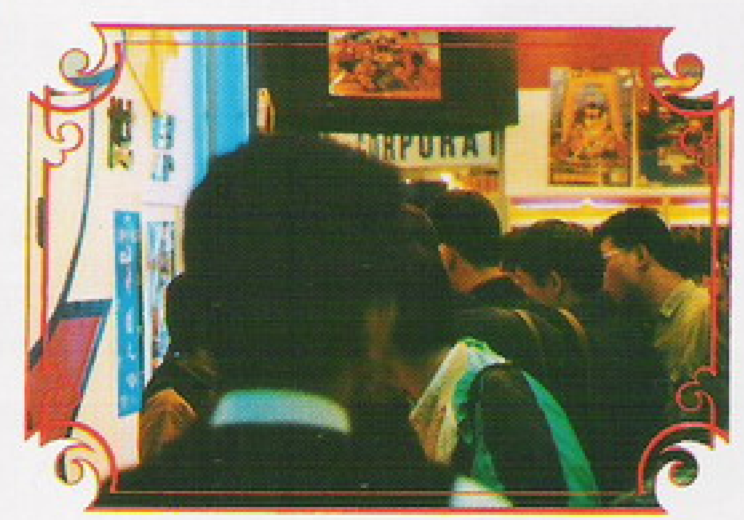
本屆軟體展自10／18到10／22爲期五天，共有 340 個攤位，包含 120 家國內外電腦資訊廠商參展；爲宣導尊重智慧財產權、取締非法盜版之觀念，主辦單位力邀美國商業軟體聯盟（BSA）與會，並製作「中華民國法律對於盜版軟體之規範」、「使用盜版軟體的風險」……等手冊，建立國人「軟體有價」的觀念；同時並與經濟部工業局成立產業資訊化服務團，藉以提供資訊界同好之相關資訊與服務。另外，對於在國內日漸受重視的 BBS 網路

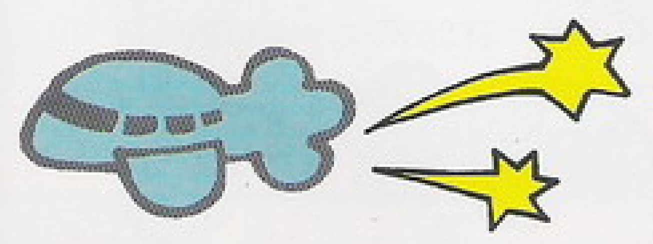
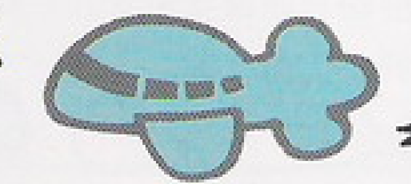
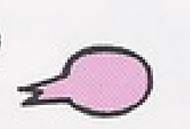


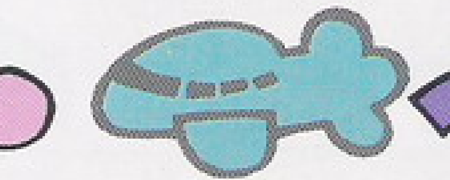
系統，也以特展專區之形態，提供國人有關 BBS 網路系統之知識。

主辦單位表示，舉辦本次資訊軟體展之宗旨，在於積極協調資訊軟體同業團結，謀求共同利益；並推廣電腦軟體應用、提倡電腦軟體休閒娛樂，增進國際交流，促進產業升級，積極提升國內軟體製作水準，期使我國早日邁入資訊大國之林，讓國人共享資訊化之成果，因此主辦單位特以「資訊兔」爲本屆展覽之圖騰







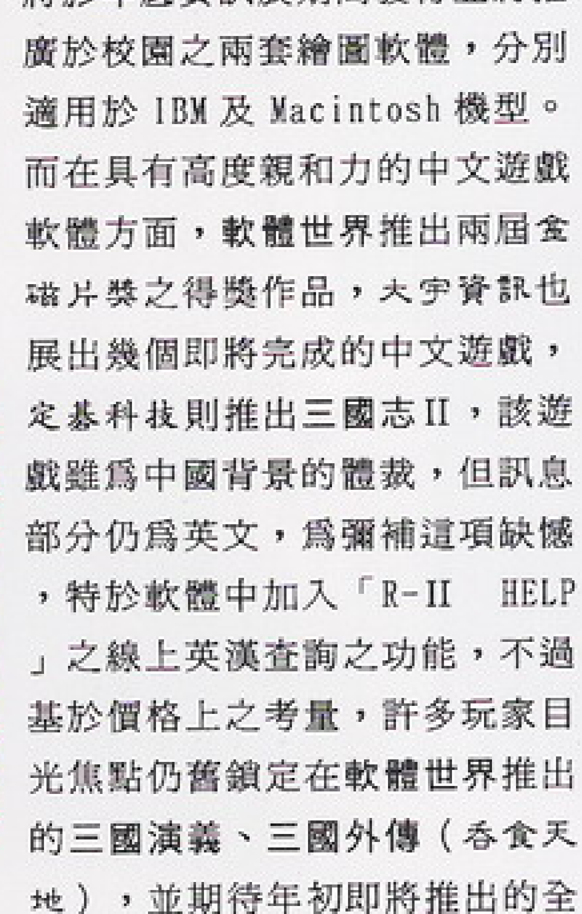

台北記行

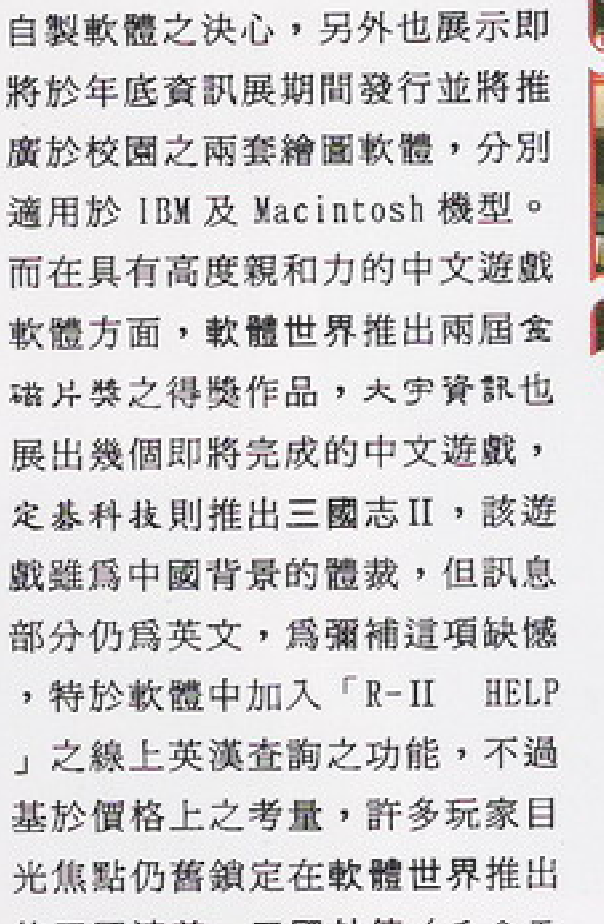
國際資訊軟體大展

，說明在資業界中軟體與硬體密不可分的重要性，並期望透過多元創作的軟體促使硬體配備的升級。主辦單位同時透露下屆國際資訊軟體大展預定於1992年 6 月於臺中世貿中心舉辦，屆時將邀集更多的國內外廠商共襄盛舉，歡迎全國的民眾蒞臨。

至於玩家所關注的遊戲軟體之概況，是另一項參觀的重點。近年來，集絢麗畫面、曼妙音樂及寓教於樂的電腦休閒軟體已漸爲社會大眾所接受，緊臨餐飲區的智冠科技（軟體世界）在會場中宛如一顆閃亮的明星，吸引大批湧入的參觀者，智冠科技除展示已取得之國外33家合法代理之軟體，重申尊重智慧財產權外，並同時展示即將推出的第二屆金磁片獎得獎作品，顯示推動國人





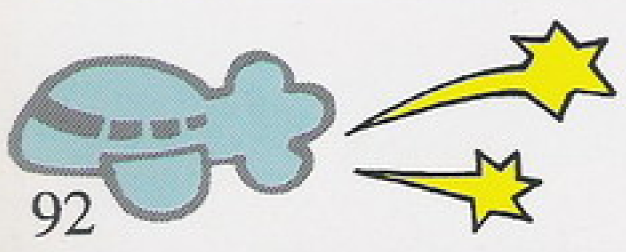


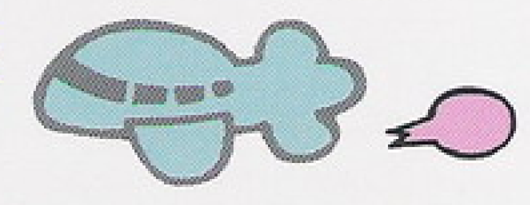
自製軟體之決心，另外也展示即將於年底資訊展期間發行並將推廣於校園之兩套繪圖軟體，分別適用於 IBM 及 Macintosh 機型。而在具有高度親和力的中文遊戲軟體方面，軟體世界推出兩屆金磁片獎之得獎作品，大宇資訊也展出幾個即將完成的中文遊戲，定碁科技則推出三國志II，該遊戲雖爲中國背景的體裁，但訊息部分仍爲英文，爲彌補這項缺憾，特於軟體中加入「R-II　HELP」之線上英漢查詢之功能，不過基於價格上之考量，許多玩家目光焦點仍舊鎖定在軟體世界推出的三國演義、三國外傳（吞食天地），並期待年初即將推出的全

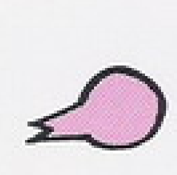


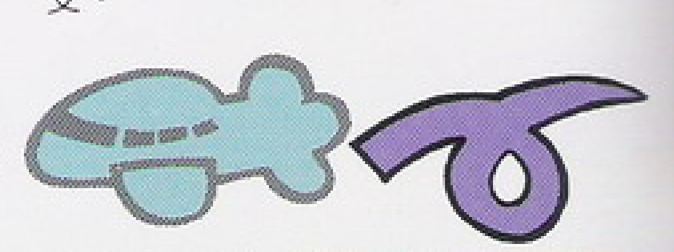
盤漢化魔法門III。

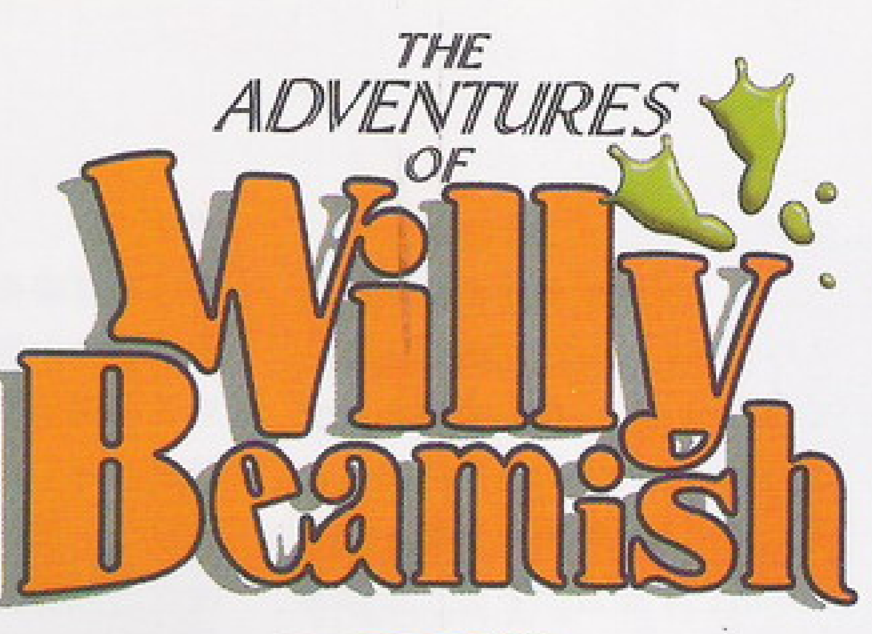
總之，軟體世界產品種類的多樣化及遊戲軟體的平價政策，加以多采多姿的展示效果，造成一波又一波的搶購熱潮，即使是在餐飲區休憩的參觀者也爲之瞠目。相信蒞臨國際資訊軟體大展會場的玩家，多有不虛此行的感受。





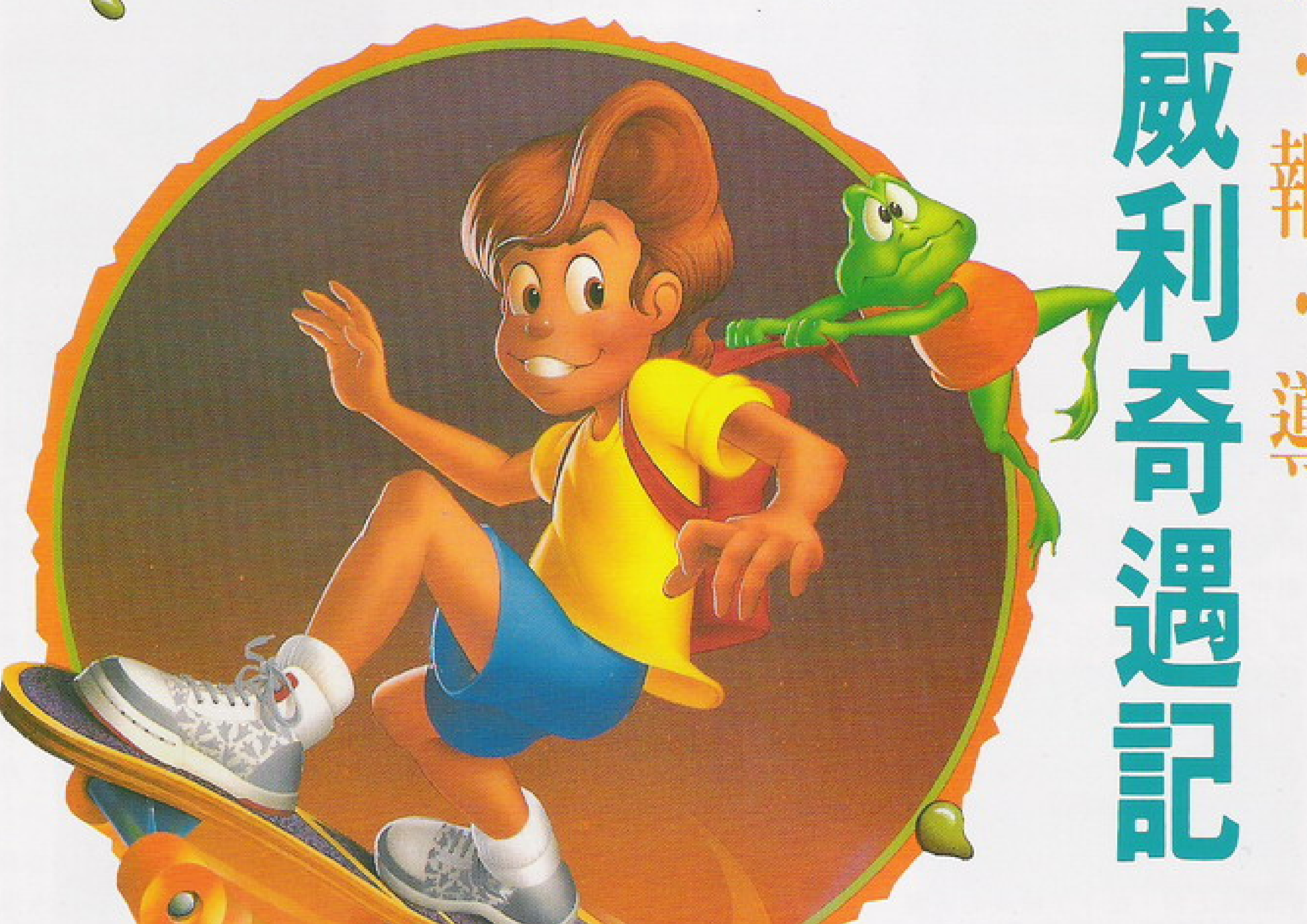






特・別・報・導
威利奇遇記

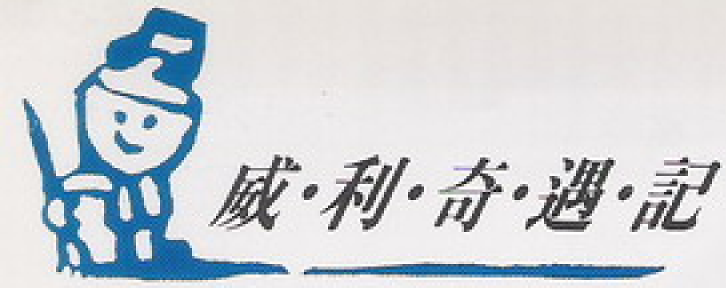
／WEI



失業好久，兩眼餓得發昏，漫無目的走在街上，感覺眞是前途一片渺茫。忽見前方有一群人圍觀，是啥事？哦！原來是「時光機器」大展。唉！時代進步得眞是快，口袋裡的錢卻沒有長進，這世界對我越來越不公平！「新式時光機試坐」，看那群人遲疑的模樣，就是我啦！反正閒著也是閒著，不妨把自己放逐到另一個時空，或許能有一番不同的際遇……也不知道自己是如何爬上那架機器，總之在眾人喝采、起哄、猜疑聲中，一陣暈眩，我就昏了過去……

也不知過了多久，我醒在一堆樹叢中，這看來是人家的後院。忽然有個年約十七、八歲的男孩子由房子裡走了出來，一面大叫著：倒楣！每次粗活都是落在我頭上！一面用除草機除著草，我決定跟他打個招呼。嗨！你好！他嚇一跳，並對我擺出防衛姿勢。我對他說我並無惡意，只想跟他做個朋友。

他對我笑了笑說：你好，我是Willy，Willy　Beamish！天哪！Willy　Beamish不是那個鼎鼎有名，擁有數不清財產的大企業家？看來，我是被時光機送到Willy的青少年時代，天無絕人之路！我的飯碗又有著落囉！Willy先生，我們可以談談嗎？我是來自未來世界，曾在一次電腦展中看過一個遊戲，故事就



威‧利‧奇‧遇‧記

發生在你九歲的時候，我很榮幸能在此訪問到你，你願意回憶一下當時的情形嗎？O.K.！開始吧！



讓我們一起度過一個快樂的暑假

我：

請先簡介一下你自己及當時情況。

威利：

我是威利，今年十七歲，就讀××高中。有個爲家打拼的爸爸，愛美勝過一切的媽媽，一個時髦好玩的姐姐及一個專愛打小報告、一天到晚死纏著我的小妹妹。我從小就聰明好動，不太喜歡唸書，喜歡揹著背包到各處冒險。記得是九歲那年吧！那是放暑假的前一天，我在結業典禮時闖了個挺好笑的大禍，我養的寶貝寵物——青蛙 Horny 在校長致詞時跳上台，扯下了校長的假髮，那糗樣，讓全校師生都笑厥了，校長怒不可遏，罰我留校。區區老師能奈我何，不一會兒我就溜回家，優優過我的快樂暑假了！



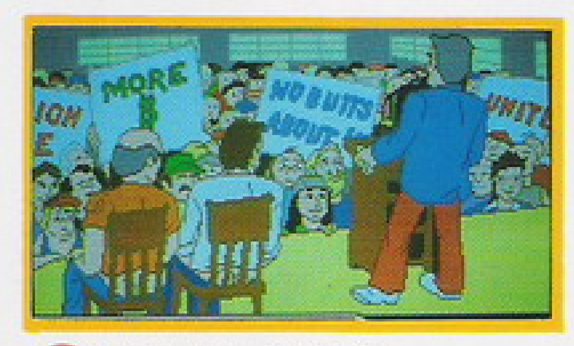
趁老師打瞌睡躡手躡腳的

我：

你眞是神通廣大，然後呢？

威利：

唉！接著就發生了許多難以預料的事，本想在這個暑假好好練習 Nintari ，參加我夢寐以求的 Nintari 大賽，但是爸爸失業了，全家人生計頓失依靠，我只有靠自己才能實現夢想。最慘的是我們這城鎭，那陣子正在鬧罷工，街上到處鬧哄哄，還有一些有心人士從中鼓動，簡直是亂極了。本想過一個痛快過癮、無憂無慮的暑假，沒想到這個暑假卻使我一生難忘。



罷工工人集會

我：哦？怎麼說？



威利：

在這暑假中，我體會了親情的溫暖、友情的可貴、人心的險惡及善惡到頭終有報的道理，而且我的寵物 Horny 也很爭氣的替我露了一臉！ Horny 是我那次冒險中的最佳伴侶，牠幫我不少忙。



頑皮的 Horny 這回不曉得要幹下什麼「驚天動地」的大事。

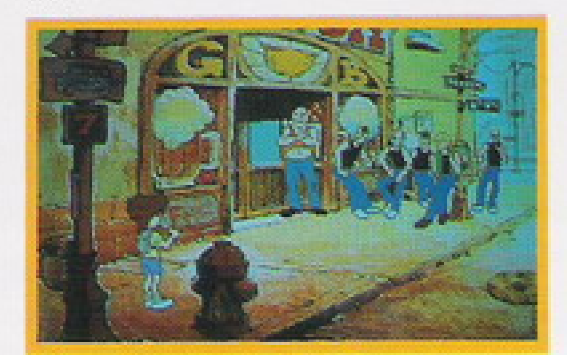
我：

哇！既稱之爲冒險，那一定精彩萬分囉？



威利：

那還用說？我得單挑學校裡的大流氓、街頭太保、邪惡醜陋的保母……



看來，不動點腦筋，是無法逃過這一劫啦！



天哪！這……

我：

夠了！夠了！別說太多，先賣個關子……

威利：

OK！現在換我發問囉！

我：

（喲！反客爲主，搶起我飯碗啦！）好！！請問！

威利：

我很好奇，你是怎麼來的？往那兒去？

我：

這說來話長，或許我待會兒就回到我的世界了。

威利：

那我要趕快問你一些關於「我的遊戲」的的問題。

我：

（嘿！這小子還眞不吃虧！）問吧！

威利：

先告訴我這遊戲的表現手法是怎樣？

我：

這遊戲是以卡通動畫的方式表現，每一場景都是卡通專家及一流動畫家的心血結晶。適時的幽默、玩笑及不同路線的劇情發展，不但適合各年齡層，而且讓人覺得自己好像就是那個調皮搗蛋而又勇往直前、不辜負自己理想的你。

威利：

不好意思！年少難免氣盛。那你認爲這遊戲製作得好不好？

我：

表面上看起來，這是個類似電視卡通的遊戲，但在製作上卻



偶爾讓你的小狗覺得「幸福」一下吧！帶牠散散步！

十分嚴謹。製作小組在決定這個IDEA後即以嚴肅的態度看待這遊戲，他們希望能賦予劇中的主角「生命」的感覺，讓人覺得不是在看別人的故事，而是發生在自己身上。製作小組考慮了很多點：爲了使遊戲更人性化，請來了眞人演員，先以鉛筆描繪細部表情及背景，再轉入電腦檔案。編劇人員除了很細心的道出了一個九歲大男孩的心聲，還很小心的加入了一些很符合時勢的罷工、抗議事件。在處理金錢遊戲規則及諷刺人性自私的弱點，眞的費


了一番功夫。

NINTARI
MONSTER SQUAD 2
COMING SOON
ALL NEW GRAPHICS! GUT WRENCHING ACTION!
CAN THE MONSTERS STOP THE EVIL DR. DREADD?
ON SALE ANYWHERE FINE NINTARI™ PRODUCTS ARE SOLD.



卡通畫風生動明快！

威利：

在操作方面呢？因爲我自己本身也是電玩迷，操作方面覺得挺重要的。

我：

用鍵盤、滑鼠、搖桿都能很輕鬆的操作人物的動作、對話。這次的選項（如save、load等）做了項小改變，那就是完全以圖形表示，不必再看英文囉！

威利：

這對某些人來說的確不錯。說說音效吧！

我：

威·利·奇·遇·記

現代的技術可不是蓋的！音樂輕鬆，並且還會隨著人物走動時快時慢。音效更不用說，幫你小妹搖鞦韆、青蛙跳躍時及你被大個兒痛扁的效果都做得很出色。哈！我最喜歡你在小酒吧外被幾個混混堵上那時候的音樂，動感極了！



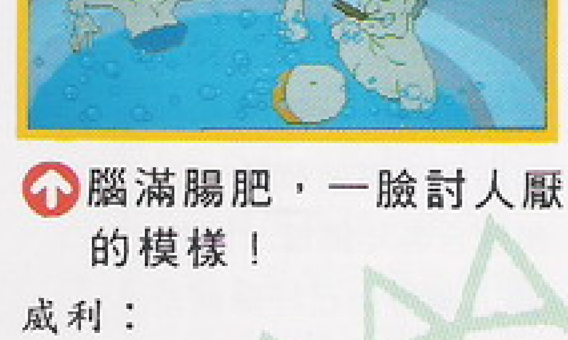
倒楣！碰上「找碴」的！

威利：

少提那丟臉的事！快告訴我他們把我畫成什麼樣子？

我：

甭擔心！VGA256色的手繪效果會差到那兒去？你呢！當然是一臉伶俐聰明囉！不過我覺得畫得最好的是那些貪婪自私的無賴嘴臉，眞讓人打心裡恨得牙癢癢 的！



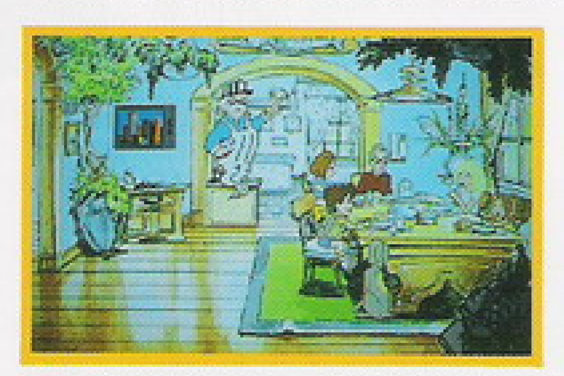
腦滿腸肥，一臉討人厭的模樣！

威利：

眞希望能看看畫得怎樣！對了，最重要的是你覺得這遊戲好不好玩？能給人正面的啓示嗎？

我：

（這人還不是普通的厲害，我甘拜下風！）你問到眞正的重點了，遊戲中的對話相當重要，因爲其將會影響到各人物以後的發展，而且會有不同的結局產生，這是我覺得最有意思、最好玩



晚餐時間，連爺爺都現身來湊個熱鬧！



的地方。想想！自己的一句話就能左右一個人的命運，是種既緊張又帶點滿足的感覺。

至於啓示方面，我想小孩子通常都不可能有很好的自我約束力，編劇安排了你爺爺的靈魂現身，在一旁有時打打氣、有時提醒你行爲是否正確，這是個蠻不錯的設計。還有一點就是遊戲中罷工的工人，在有心人士的鼓動下，群起騷動，造成社會不安寧，這層黑暗面加在以娛樂休閑爲號召的遊戲中雖稍嫌嚴肅、現實，但也有其引人深思的地方。

威利：

哇！由一個小遊戲即能看見這麼多的人性色彩，想必不賴！我還有一大串問題，既然你來自未來，那你一定知道以後的我會如何！我以後是做什麼的？我會很有錢嗎？我的太太是醜是美？我的……

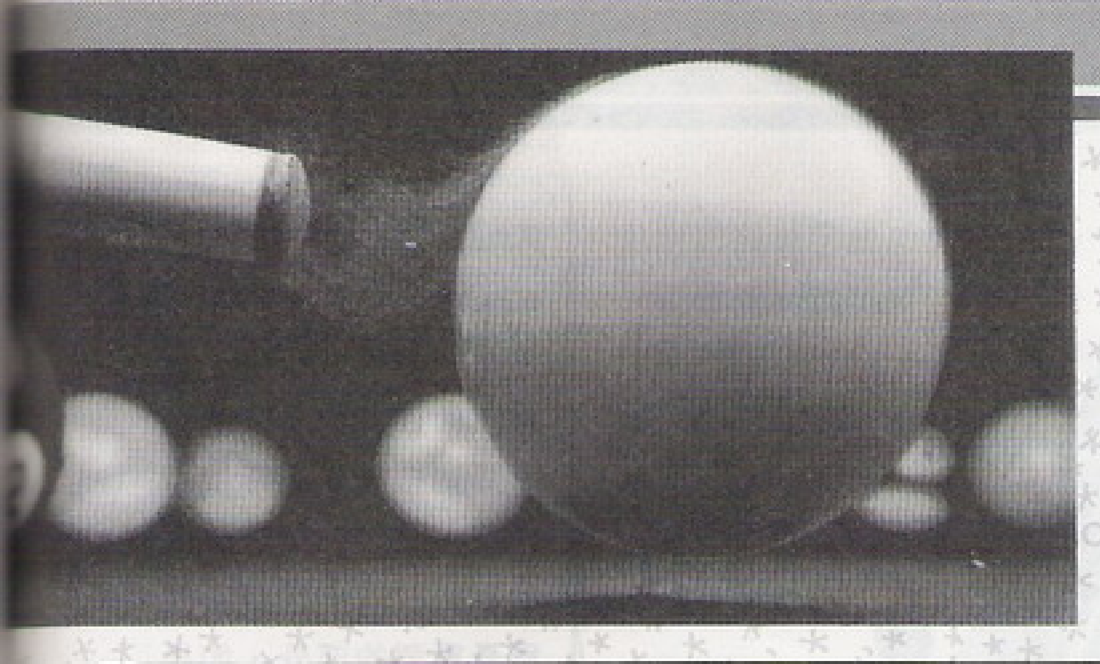


好哥兒們！！

忽然！又一陣暈眩向我襲來，威利的聲音在我耳邊由大變小，越來越遠……

謝謝你「奮勇」參加我們首次時空之旅，在你成功的穿梭時空時，我們賣出了十架時光機，公司老闆決定讓你分紅10%，親自頒贈紅利金給你，恭喜你！天啊！這眞是天上掉下來得好運。現在請我們的總裁Willy Beamish先生爲這位幸運者頒獎！Willy！？原來這家賣時光機的公司也是他的旗下部門。

在威利親手把紅利交到我手上，並對我展開「寓意深長」的笑顏時，我突然頓悟到這一段時空之旅，該是冥冥中就注定好了吧？！



立體花式撞球

金錢修改法

／陳致亨

```
PC Tools Deluxe R4.30                                        Vol
-----------------------------File View/Edit Service----------
Path=F:\POOL\*.*
File=POOL.DAT        Relative sector 0000001, Clust 03396, Disk

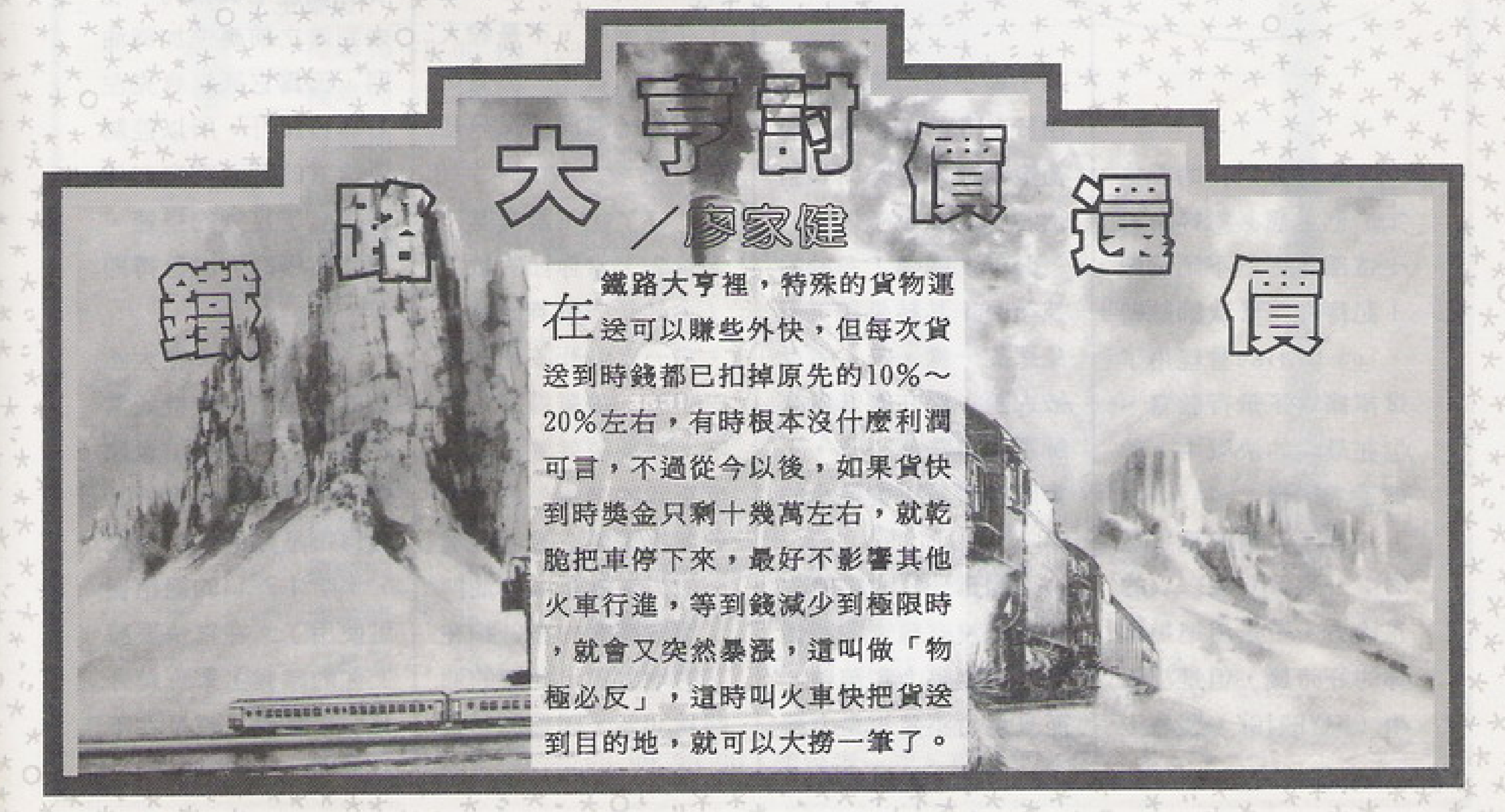
Displacement ----------------- Hex codes--------------------
 0000(0000)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CC 29 00①0
 0016(0010)   30 2A 00②0 F8 2A 00③0 C0 2B 00④0 EC 2C 00⑤0
 0032(0020)   B4 2D 00⑥0 E0 2E 00⑦0 3B DD FF⑧0 58 1B 00⑨0
 0048(0030)   70 17 00⑩0 88 13 00⑪0 B8 0B 00⑫0 00 00 00 E2
 0064(0040)   20 02 00 00 A4 16 20 02 E0 FD 52 1A 20 02 20 02
 0080(0050)   52 1A 20 02 C0 FB 00 1E 20 02 00 00 00 1E 20 02
 0096(0060)   40 04 00 1E 20 02 A0 F9 AE 21 20 02 E0 FD AE 21
 0112(0070)   20 02 20 02 AE 21 20 02 60 06 AE 21 20 02 80 F7
 0128(0080)   5C 25 20 02 C0 FB 5C 25 20 02 00 00 5C 25 20 02
 0144(0090)   40 04 5C 25 20 02 80 08 5C 25 20 02 00 00 00 E2
 0160(00A0)   20 02 00 00 A4 16 20 02 E0 FD 52 1A 20 02 20 02
 0176(00B0)   52 1A 20 02 C0 FB 00 1E 20 02 00 00 00 1E 20 02
 0192(00C0)   40 04 00 1E 20 02 A0 F9 AE 21 20 02 E0 FD AE 21
 0208(00D0)   20 02 20 02 AE 21 20 02 60 06 AE 21 20 02 80 F7
 0224(00E0)   5C 25 20 02 C0 FB 5C 25 20 02 00 00 5C 25 20 02
 0240(00F0)   40 04 5C 25 20 02 80 08 5C 25 20 02 00 00 00 E2
```

各位玩家好，不知你在邀請三五好友來玩撞球時，是否常常破產？或常在對抗賽中常打輸，而導致破產？看到這篇文章後，你就大可不必擔心沒錢用了。

如附表所示，畫線部份①是狂射手威利的錢，②是快桿芬妮的錢，③是猛虎莎莉的錢，④是巧手妮克的錢，⑤是傑克遜利達的錢，⑥是閃電哈利的錢，⑦是鯊克的錢，⑧是第一位自設玩家的錢，⑨是第二位自設玩家的錢，⑩是第三位自設玩家的錢，⑪是第四位自設玩家的錢，⑫是第五位自設玩家的錢。

當你看到一位選手不順眼時可讓他破產，或是讓你的同學＄少一點。在換了新的撞球間後對手們的＄會回到10 000元，但自設玩家不會。

*P.S.*此修改法在POOL.DAT檔內，只有在對抗賽中有效。



鐵路大亨討價還價

／廖家健

在鐵路大亨裡，特殊的貨物運送可以賺些外快，但每次貨送到時錢都已扣掉原先的10%～20%左右，有時根本沒什麼利潤可言，不過從今以後，如果貨快到時獎金只剩十幾萬左右，就乾脆把車停下來，最好不影響其他火車行進，等到錢減少到極限時，就會又突然暴漲，這叫做「物極必反」，這時叫火車快把貨送到目的地，就可以大撈一筆了。



紅爵士

空戰英雄必殺法

／陸仔

喜好模擬飛行的玩家們，想必對悍衛戰士這部電影並不陌生吧！記得在第Ｘ次訓練時，Tom Cruise曾經用了這招痛宰了飛行教官，也在最後的決戰中，幹掉了米格機。

當時的情況是這樣的：一架MIG在F-14的正後方，這是用追熱飛彈的好時機，但是小孤牛（MAVERICK）靈機一動，縮小油門後拉高，由於MIG的速度快，便衝至前面，這時F-14俯衝將它Lock並予以Shot down。嘿嘿！多帥的技巧啊！其結果和英麥曼迴旋一樣，咬人者反被人咬，現在讓筆者來解釋其方法。小子，不實際練習是不會進步的。

因爲一次大戰時的飛機是沒有精密的設備，一切靠眼力和經驗，而且馬力不足也是有礙此法的進行。在進行此法之前，最好將被擊落的選項刪除，否則飛機早被轟爛了，這也就是所謂「無敵版」，不過分數將減少很多分，唉！在戰爭中，不是殺人就是被人殺，一切要不擇手段，何況這又只是個GAME。

好了，不談廢話了。首先，當你面對敵機（尤其是空戰英雄時），它一定會死咬你的尾巴不放，很難擺脫。好吧，你要咬就讓你咬，反正我的飛機是打不壞的。接著讓它接近，唯一的方法就是減小油門（讓空速表的指針指在40的地方），此時的油門爲30%，因爲20%會失速，而40%則太大。

不久之後，敵機會漸漸逼近機尾（用駕駛艙內向後看便可發現），等到機翼都看得很清楚時，開始判斷它要飛越你的航向。注意！此爲最重要的部分，如果沒有成功，還是會被它咬的。當它飛臨你的頭上後，速度一定很快，可能有四種情形：

1.向下：若它的航道在你的上方，它一定會俯衝攻擊，所以，當它超越你時，會使用英麥曼迴旋法對付你，唯一可採行的方法就是先向下俯衝再爬升，其實等於一個360°的圓，如此便可以追蹤得到。

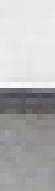
2.向上：若它的航道在下方則先爬升再俯衝，也是一個大圓形。

3.急左右：若它是從你的左右翼飛時，在未到達之前應先加滿油門，因爲它通常會先左右轉再爬升，所以控制得恰當的話，在它在達時也有了足夠的空速，再往敵機的方向急轉即可。

4.必殺法：在大多數的情況下，敵機通常在正後方，而航道也和你幾乎在同一高度中（因爲這是好的攻擊角度），哈！F-14的絕招便可使用了。在它快要撞上你的時候，緊急爬升45°。當然，這是在不

失速的前提下，經過兩三秒後，拉平操縱桿，使機身回復水平。此時，爽快的畫面出現了！敵機在正前方，現在趁敵機尚未來得及反應之前，將它放在準心上，先射它幾槍，成功的話，便會看到機尾冒煙。如此反覆二三次，就可將它擊落。

看完了此法，玩家們是否想親自試一下，其實技巧是由人發明的，最重要的是熟能成巧。技巧的取得，除了說明書所教的外，筆者建議最好的方法，就是看些空戰電影，如悍衛戰士、鐵鷹F-16Ⅰ、Ⅱ、天弓彈、火鳥出擊……等，從當中吸取經驗（雖然有些不太實用），以保衛自己進而「殺人」。現在，駕著你的愛機到空中，為你的飛行生涯留下驚人的記錄吧！









烏龍吸血鬼 無敵版

／高誌煌

各位吸血族的同胞們，如果看過軟體世界第28期的修改，還無法過關的話，下面提供給各位參考。

進入PCTOOLS，依遊戲顯示系統不同，而選擇檔案修改，EGA版選擇EGA-VGA.DAT檔，CGA版選擇CGA.DAT檔。

1.生命數：

搜尋FF 0D 83 3D 00 74 改成90 90 83 3D 00 74。

2.變身時間值：

搜尋40 FF 0D 83改成 40 90 90 83。

3.生命值：

搜尋10 FF 0D EB 12改成10 90 90 EB 12。

搜尋10 83 2D 04 2E C5改成10 90 90 90 2E C5。

搜尋10 83 2D 02 EB改成10 90 90 90 EB。

4.弓箭手、神父：

搜尋06 81 2D F4 01 8B改成06 90 90 90 90 8B。

5.壯漢、拿斧頭的人：

搜尋0B 81 2D F4 01 83改成0B 90 90 90 90 83。

6.女人、拿匕首的人：

搜尋0B 81 2D F4 01 E9 70改成0B 90 90 90 90 E9 70。

7.警察、教授、拿木釘的人：

搜尋0B C7 05 F7 01 EB改成0B 90 90 90 EB。

搜尋0B 81 2D F4 01 E9 56改成0B 90 90 90 90 E9 56。

搜尋0B C7 05 04 00 2E改成0B 90 90 90 90 2E。

搜尋06 C7 05 F5 01 2E改成06 90 90 90 90 2E。

8.陷阱：

搜尋81 2D 00 04改成90 90 90 90（請跳過一次，再修改其值 ）。



三國演義乃目前國人自製遊戲之極品，三國時代的英雄豪傑均出現在螢光幕上，歷史在自己手中改寫，眞是一大快事！

筆者本想請關羽主掌軍政，爲遊戲之主角，但因智力不足，雖身披戰袍亦難逃滅亡之厄運。再者，第一時期乃建國之初，一切未開發，因此難上加難。筆者爲使夢想能夠實現，因而動用 PC TOOLS，結果甚爲滿意，不但戰力、謀略、兵力、忠誠度、洪水率、黃金、米糧，甚至遊戲之重點「玉璽」都能如願以償。現在將修改方法表列於下，讓各位玩家朋友也能實現夢想。

工具：PC TOOLS 和中文系統

修改檔案：DATA2.GRP

※以下數值皆採16進位

一、諸侯資料

以第一位諸侯劉備（圖一爲第一時期原始資料，圖二爲進度一，每人佔 72 bytes）爲例：

①肖像編號

②人望（最好是64）

③玉璽（01有，00沒有）

④兵書（最大是64）

⑤寶刀（最大是64）

⑥美女（最大是64）

⑦駿馬（最大是64）

二、各郡資料

以劉備所在第八郡（圖三爲第一時期原始資料，圖四爲進度一，每郡佔 176 bytes）爲例：

①郡名

②金（最大是 30 75）

③米（最大是 30 75）

④將軍數（最大是2D）

⑤人民忠誠度（最好是64）

⑥土地價值（最好是64）

⑦洪水率（最好是00）

⑧物價指數（當月有效）

⑨顏色

三、人物資料

以劉備（圖五爲第一時期原始資料，圖六爲進度一，每人佔 30 bytes）爲例：

①姓名（前後兩個20是留給三個字的人名用，如諸葛亮）。

②年齡（最好是00）

③體能（最好是64）

④謀略（最好是64）

⑤戰力（最好是64）

⑥魅力（最好是64）

⑦等級

（00君主，01軍師，02參軍，03主簿，04謀士，05大將，06副將，07裨將，08牙將）

⑧出生地

⑨忠誠度（最好是64）

⑩職業

（00君主，01軍師，02太守，03部將，08在野，0B等待尋找的人才，0C死亡）

⑪追隨的主公（見表三）

⑫所在郡

⑬兵種

（00陸，01山，02水，03山陸，04水陸，05山水，06強力）

⑭手下兵數（五千爲 88 13，三千爲 B8 0B）

⑮士兵訓練度（最好是64）

⑯士兵武裝度（最好是64）

⑰肖像

⑱死亡年齡

四、其他注意事項

1. 玉璽不能有兩個，劉備有了玉璽，就必須把董卓的玉璽改成00。
2. 死人復活法：死去之人的第10、11、12三項爲 0C FF FF，請配合各項意義一併修改。
3. 把他國的軍師或部將改本國之人要特別注意，一國之內只能有一位君主和軍師！



各時期原始資料起始位址

※本表數值採10進位

	項　目	磁 區	位 移
時期一	諸侯資料	1595	269
	各郡資料	1598	59
	人物資料	1612	283
時期二	諸侯資料	1633	33
	各郡資料	1635	335
	人物資料	1650	47
時期三	諸侯資料	1670	309
	各郡資料	1673	99
	人物資料	1687	323
時期四	諸侯資料	1708	73
	各郡資料	1710	375
	人物資料	1725	87
時期五	諸侯資料	1745	349
	各郡資料	1748	139
	人物資料	1762	363
時期六	諸侯資料	1783	113
	各郡資料	1785	415
	人物資料	1800	127



各儲存進度資料起始位址

※本表數值採10進位

	項　目	磁 區	位 移
進度一	諸侯資料	1821	3
	各郡資料	1823	305
	人物資料	1838	17
進度二	諸侯資料	1859	407
	各郡資料	1862	197
	人物資料	1876	421
進度三	諸侯資料	1898	299
	各郡資料	1901	89
	人物資料	1915	313
進度四	諸侯資料	1937	191
	各郡資料	1939	493
	人物資料	1954	205
進度五	諸侯資料	1976	83
	各郡資料	1978	385
	人物資料	1993	97
進度六	諸侯資料	2014	487
	各郡資料	2017	277
	人物資料	2031	501



表三 各時期諸侯代號

號	時期一	時期二	時期三	時期四	時期五	時期六
00	劉備	劉備	劉備	劉備	劉備	劉備
01	曹操	曹操	曹操	曹操	曹操	曹丕
02	孫堅	孫策	孫權	孫權	孫權	孫權
03	袁紹	袁紹	袁紹	金旋	孟獲	孟獲
04	袁術	袁術	新君主	韓玄	新君主	新君主
05	董卓	李傕	新君主	趙範	新君主	新君主
06	劉焉	劉璋	劉璋	劉璋		新君主
07	馬騰	馬騰	馬騰	馬騰		新君主
08	劉表	劉表	劉表	劉度		
09	陶謙	張魯	張魯	張魯		
0A	公孫瓚	公孫瓚	新君主	新君主		
0B	劉繇	劉繇	新君主	新君主		
0C	王朗	楊奉		新君主		
0D	孔融	孔融		新君主		
0E	新君主	呂布				
0F	新君主	新君主				

圖一　第一時期諸侯劉備原始資料

```
File=DATA2.GRP      Relative sector 0001595, Clust 01597, Disk Abs Sec 0001624

Displacement ─────── Hex codes ───────                   ASCII value
 0256(0100)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 02 00①00 00 03          ●  ♥
 0272(0110)  00 FF FF②64 00 FF FF FF FF③01④64⑤64⑥64⑦64 00 00    d      ☺dddd
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 41 42 43     0123456789ABC
 0320(0140)  44 45 46 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 61 62 63   DEF0123456789abc
 0336(0150)  64 65 66 02 00 0D 00 04 00 FF FF 4B 00 FF FF FF   def● ♪ ♦   K
 0352(0160)  FF 00 04 03 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00     ♦♥ ♣
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 31 32 33 34              01234
```

圖二　進度一諸侯劉備資料

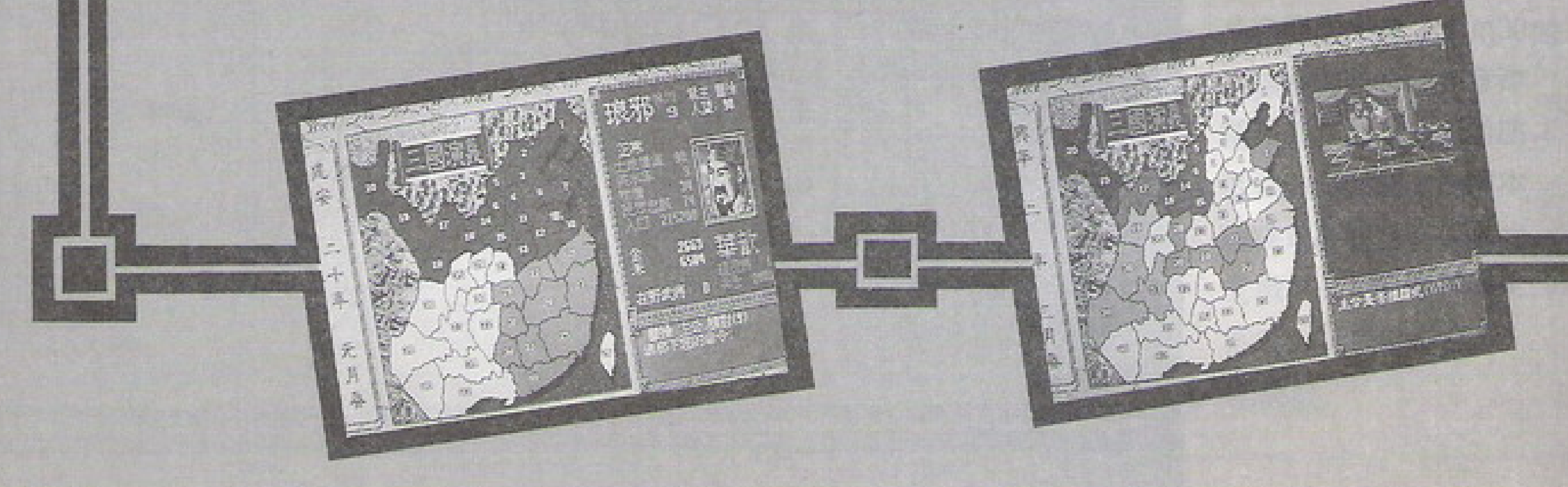
```
File=DATA2.GRP      Relative sector 0001821, Clust 01823, Disk Abs Sec 0001850

Displacement ─────── Hex codes ───────                   ASCII value
 0000(0000)  00 01 0C①00 00 02 00 FF FF②46 00 FF FF FF FF③00    ☺   ●   F
 0016(0010) ④01⑤01⑥0C⑦01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ☺☺ ☺
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 31 32 33 34 35 36            0123456
 0048(0030)  37 38 39 41 42 43 44 45 46 30 31 32 33 34 35 36   789ABCDEF0123456
 0064(0040)  37 38 39 61 62 63 64 65 66 02 00 0D 00 02 00 FF   789abcdef● ♪ ●
 0080(0050)  FF 4B 00 FF FF FF FF 00 04 03 00 05 00 00 00 00    K       ♦♥ ♣
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 41 42 43 44 45    0123456789ABCDE
```

圖三　時期一第8郡原始資料

```
File=DATA2.GRP      Relative sector 0001600, Clust 01602, Disk Abs Sec 0001629

Displacement ─────── Hex codes ───────                   ASCII value
 0256(0100)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 0C①BB F4 B0 70 00               齊郡
 0272(0110)  02 E5 00 5A 00 FF FF 00 00 20 03 03 0C②30 75③30   ●σ Z        ♥♥ 0u0
 0288(0120)  75④03 00 FF 0C⑤64⑥64⑦0C⑧0C⑨00 00 00 00 09 0B 78   u♥   dd       ○♂x
 0304(0130)  78 78 78 78 78 78 78 78 03 04 07 09 0B 0C FF FF   xxxxxxxx♥♦·○♂♀
 0320(0140)  FF FF 18 02 08 07 07 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 12 18
 0336(0150)  08 F3 F3 F3 F3 C7 F7 F3 F3 F3 18 47 F3 F3 F3 B7
 0352(0160)  A5 E7 F7 F7 F3 27 17 F3 F3 F3 F7 F7 D7 F8 F7 F7
 0368(0170)  27 27 47 F3 F3 F7 F7 F7 F7 F8 F8 38 27 28 F3 F3
 0384(0180)  F3 47 F7 58 58 58 F8 32 38 32 F3 FF 47 FF 48 FF
 0400(0190)  58 FF 52 FF 32 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF   X R 2
 0416(01A0)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
 0432(01B0)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 B2 77 A8 B8 00              琅邪
```



圖四　進度一第8郡資料

```
File=DATA2.GRP       Relative sector 0001826, Clust 01828, Disk Abs Sec 0001855

Displacement ------------- Hex codes -------------------       ASCII value
 0000(0000)  0C①BB F4 B0 70 00 02 E5 00 5A 00 FF FF 00 00 20     齊郡 Z
 0016(0010)  03 02 0C②5B 01③6F 04④02 00 FF 00⑤44⑥0B⑦3C⑧1F⑨00    [         D<
 0032(0020)  00 01 00 09 0B 78 78 78 78 78 78 78 78 78 03 04      xxxxxxxxx
 0048(0030)  07 09 0B 0C FF FF FF FF 18 02 08 07 07 F3 F3 F3
 0064(0040)  F3 F3 F3 F3 12 18 08 F3 F3 F3 F3 C7 F7 F3 F3 F3
 0080(0050)  18 47 F3 F3 F3 B7 A5 E7 F7 F7 F3 27 17 F3 F3 F3
 0096(0060)  F7 F7 D7 F8 F7 F7 27 27 47 F3 F3 F7 F7 F7 F7 F8
 0112(0070)  F8 38 27 28 F3 F3 F3 47 F7 58 58 58 F8 32 38 32     °8'(      XX°282
 0128(0080)  F3 FF 47 FF 48 FF 58 FF 52 FF 32 FF FF FF FF FF     ≤ G H X R 2
 0144(0090)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
 0160(00A0)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
 0176(00B0)  00 B2 77 A8 B8 00 06 F6 00 75 00 FF FF 00 00 1E     琅邪 ÷ u
```

圖五　時期一劉備原始資料

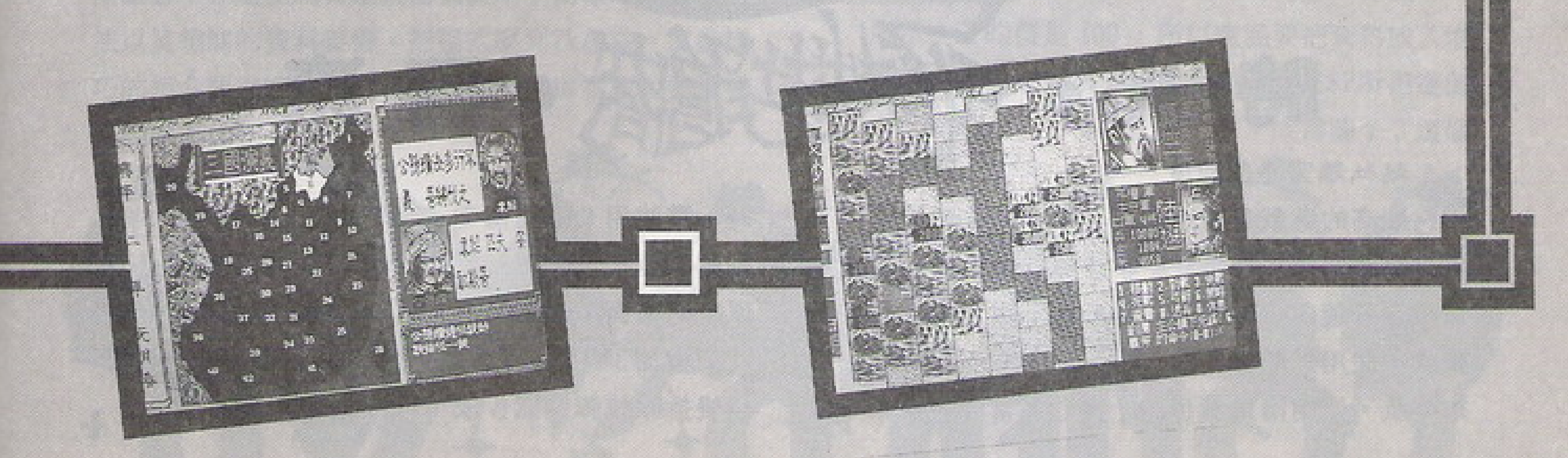
```
File=DATA2.GRP       Relative sector 0001612, Clust 01614, Disk Abs Sec 0001641

Displacement ------------- Hex codes -------------------       ASCII value
 0256(0100)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
 0272(0110)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00①20 BC 42 B3 C6                劉備
 0288(0120)  20 00②0C③64④64⑤64⑥64⑦0C⑧02 00 0C⑨64⑩0C⑪0C⑫08 FF      dddd    d
 0304(0130) ⑬06⑭88 13⑮64⑯64⑰11 05⑱3E 00 20 C3 F6 A6 D0 20 00    ê‼dd >  關羽
```

圖六　進度一劉備資料

```
File=DATA2.GRP       Relative sector 0001838, Clust 01840, Disk Abs Sec 0001867

Displacement ------------- Hex codes -------------------       ASCII value
 0000(0000)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
 0016(0010)  00①20 BC 42 B3 C6 20 00②1D③55④57⑤49⑥64⑦0C⑧02 00    劉備  UWId
 0032(0020)  0C⑨64⑩0C⑪0C⑫0C FF⑬06⑭64 00⑮17⑯56⑰11 05⑱3E 00 20    d    d V >
 0048(0030)  C3 F6 A6 D0 20 00 1C 63 53 63 5A 05 0E 00 00 64    關羽  cScZ   d
```



浩劫餘生

─物品修改法

```
File=DISK1.          Relative sector 0000000, Clust 00012,

Displacement ---------------- Hex codes ----------------
 0000(0000)  02 00 00 00 00 03 03 00 09 09 0A 00 06 00 64 00
 0016(0010)  00 00 1C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 03 00 01 02 03 04 01 00 00 4F 6A 6E 61 62 20
 0064(0040)  42 6F 62 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 14 14 13 0B 10 0B 0B 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01
 0112(0070)  00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 19 00
 0128(0080)  19 00 00 FA FF FF FF FF 01 00 01 32 06 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 DC 05 00 00 37 00 09 00
 0160(00A0)  00 00 2D 00 00 00 00 00 2F 00 00 00 00 00 34 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 5D 00 00 00 00 00 4D 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  35 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 FF 00 00 00
```

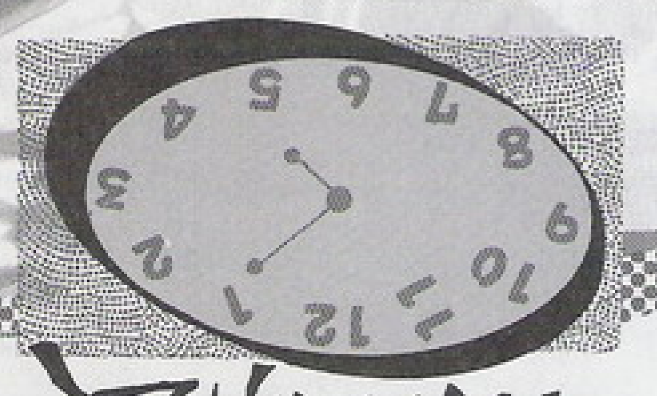
本篇修改法，是要在萬不得已的情況下才可使用，例如：AC值因爲護具太爛而太低，或因爲彈藥短缺才可使用，有些物品（重要的）爲了遊戲進行順利，故，不可任意修改。好了，閒話少說，進入主題吧！

首先在遊戲中多打幾場戰鬥，多賺些物品，平均每人除了基本裝備外，再帶七、八樣物品即可。進入PC-TOOLS後，見附圖。請拿出軟體世界28期第90頁的人物修改篇參看。

圖中①可能是負載物品的重量。②37：水壺。③2D：Rad Suit。④ 2F：防彈背心。⑤34：Flo's Chapeau。⑥5D：Shovel。⑦4D：Garcia's Key。⑧35：Strong box key。後面的也是相隔5個byte，最多可改32樣。（但是必須隊員身上要帶32樣物品，才可改變。）

至於這個物品的編碼如何改呢？找GLOBALS檔，進入後，若你有印表機可以全部印下，若沒有的話，就會像我一樣，慢慢抄。進入後你會看見有Dollars，其碼爲 01_{16}，而.22手槍爲02，以此類推03‥0B‥19‥2C‥。物品在修改時，該位置爲FF時，你無法去改，因爲，改了跟沒改一樣，除非該位置有物品編碼，才可修改。還是一句老話：一些重要物品不用改，改裝備或藥物即可。bye！！

／鑽洞機



／黃桂峰

時光・飛越杜鵑窩・倒流

飛越杜鵑窩是個難度頗高的遊戲，在通過重重難關後，必須在最後1分鐘內拆除核爆裝置，使用鍵盤者絕對來不及，使用滑鼠者也必須在無失誤的情況下才能在最後1秒前成功拆除，眼看時間一秒秒逼近，眞叫人心急！別擔心，當你發現來不及時，請使用CAD這個奇妙的儀器，然後再回到原來的畫面，你將發現時間增加了，絕對夠你慢慢拆除核彈裝置，成功完成任務後，可別錯過精彩的結局畫面！保證就如遊戲手冊中所說——讓你嚇出一身冷汗。

COUNTDOWN

三國演義修改工具程式(一)

／Trillion

話說總編有鑑於針對教科書發問的人太少（但願是書選得太好的緣故），便前來威脅我…哦，是找我商量，說這樣下去會影響雜誌銷售量，要我好好檢討檢討…哦，又說錯了，是想想辦法。

總編之言不可不聽，但要想什麼辦法呢？如果要多加補充說明，這本書的中文版除了有幾個地方排印錯誤以外，對初學者而言，該說的都已經說了。想來想去，想到現在電腦病毒一隻厲害過一隻…哦，是電腦遊戲界掀起一陣三國演義熱潮，雖然一統天下非難事，但還是有玩家不把國家改成國富兵強，人物改成智勇雙全，史上無雙，就玩得不「爽」！看那資料檔修改篇，53個郡，諸侯最多可達10個，超過 255 個人物，六個儲存進度，每個郡、人物、諸侯的資料都有好幾項…天哪，光是找尋要修改的位置就令人頭大！

大凡會寫程式的人碰到這種情形，寧可傷腦筋寫個工具程式來改，也懶得用 PC TOOLS 笨笨地慢慢尋找。其實有教科書作基礎，要寫這樣一個工具程式並不難…好，就以教科書爲基礎，寫個三國演義修改工具程式，一來讓你們知道我不是亂選教科書，二來結合遊戲主題傳授各位更高深的功夫。

好，咱們這就進入主題。

既然名之爲修改工具程式，就一定要「好用」。所以程式必須自動處理各種資料的位址和數值上下限，也要將代碼以眞實意義顯示，更重要的是以中文顯示！可是如果不藉助中文系統，就必須自行抓字形，在繪圖模式下一點一點畫上去，單色介面卡還好，EGA 和 VGA 卡就不是輕易可以處理的。凡事不可一步登天，繪圖的問題以後再說…

什麼，沒看頭？不要以爲使用了組合語言，程式執行效率就高，可以亂寫一通，其結果可能還不如高階語言！在這個工具程式裡我使用了指標、索引等手法以及相關的資料結構，把程式壓到7k左右。這些技巧的組合語言範例解說很難找到，所以本文對初學者來說絕對値回票價！

首先，Peter Norton組合語言全書有一些好用的基礎程序，我們要借來用用：請把附錄 B 中 cursor.asm 、kbd_io.asm、video_io.asm這三個檔拷貝過來，保持原樣即可。

爲了避免在各模組間跳來換去讓初學者頭昏眼花，我把新增的部份全部放在ASVMDF.ASM這個模組裡。請建立MAKE檔ASVNDF.MAK，內容如列表一。

本工具程式的發展環境爲Microsoft Macro Assembler 5.1，倚天中文系統 2.0，PC-DOS 3.3，亞洲海狐 F21（386SX）。參考工具書籍有 Macro Assembler 使用手冊 5.1、8086/8088 組合語言程式設計基礎上冊、高等MS-DOS技術手冊第二版、Peter Norton組合全書第二版（以上皆爲儒林出版）以及倚天中文系統技術手冊（倚天出版）等。

由於原始程式太長（超過2300列），只好逐期分批介紹，本期先介紹幾個基礎程序。其中的READ_KEY2 是特別爲倚天中文 2.0 而寫的，因爲按左（右）方向鍵時，倚天中文會檢驗游標左（右）方是不是緊臨著中文字，若是則在多送一個左（右）方向鍵值到鍵盤緩衝區，造成多按一次鍵，所以要把游標移到附近不會有中文字的地方（以本程式的情形來說，放螢幕左上角即可）避免困擾。

*　　　*　　　*

接下來答覆讀者的問題—

問：　請解釋Peter Norton組合語言全書中圖 7-2 、7-3 的位址和堆疊間的對應關係。

答：圖 7-2 、7-3 方框外的位址是堆疊資料的位址，也就是說 103 是放在堆疊段的 102 處起的兩個位元組內，如果你這時候用 DEBUG 指令D SS: 102，可以看到 03　01　... 這樣的內容。像圖 7-2 所示，SP的值是 100 ，所以電腦要把資料放入堆疊時，就先把SP值-2，再將資料放在SP所指這個字組（WORD，方框所代表）內，成爲圖 7-3 這個



樣子。

問：第 116 頁說「如果將某數與它本身做一次OR運算，其結果仍爲自己本身」，爲何 OR AX,AX再配合 JNE 還可以檢驗AX是否爲零，亦即AX做OR運算後還等於AX，怎麼還會 J"NE" 呢？

答：現在來打個比方，暫存器AX、BX…等好比人身上的口袋，電腦對「OR暫存器A,暫存器 B」這個指令的做法是把口袋 A 的內容複製一份到左手中，再把口袋 B 的內容複製一份到右手中，接著把兩手中的內容作OR運算，最後把口袋 A 清掉，放入運算結果，並根據運算結果設定旗標(flag)。當暫存器 A 和暫存器 B 是同一個，和不同的兩暫存器但內容相同的情形是一樣的。

問：第 123 頁倒數第七行說「（其實是 _TEXT ）」是指什麼？

答：在Microsoft MASM定義指令分段可以採用「簡化的分段」或「完全的分段」，像書中所用 .CODE 就是採用簡化的分段，它相當於

```
_TEXT SEGMENT
.
.
.
_TEXT ENDS
```

這樣的完全分段寫法，其中 _TEXT 是實際的分段名稱。

問：第 106 頁 WRITE_HEX_DIGIT 程序中有JMP short WRITE_DIGIT 一指令，其中的 short 是何意義？

答： 8086/8088 的 JMP 指令有兩種，一種是近程跳躍，一種是遠程跳躍，後者必須指明跳那一分段，執行時間較長，通常不需跳那麼遠（超過 64K ），所以要加 SHORT 指明近程跳躍，節省程式碼長度和執行時間。

問：寫分號後的註釋似乎很麻煩，現在養成不寫的習慣，是否對以後有不良影響？

答：在學習階段，程式註解主要是給自己看，再來是給老師或幫你抓蟲的人看的。所以詳細程度視個人需要而定，不過每個程序要用那個暫存器傳入什麼值，又會用那個暫存器傳回什麼值，以及什麼情況設定旗標等三項一定要註明，不然程式稍微複雜一點，你在發展過程就有苦頭吃了。

問：若把寫好的程式放在 B 磁碟機，組譯程式 MASM.EXE 放在 A 磁碟機，如何組釋 B 磁碟機中的程式，而且組譯完後放回 B 磁碟機而不放入 A 磁碟機中？

答：在命令列中加入路徑，假設原始程式叫做 EXAM.ASM ，你的情況最好是用

```
B>A:MASM /Z EXAM;
```

問：請問在那本書裡可以找到用組合語言設計亂數函數之原理和方法？

答：目前爲止我還沒有找到這樣的書。在組合語言程式設計範例及解剖（螢圃出版）一書的第 8 章第 9 節有個範例程式，可惜沒有原理解說。倒是在新 C 語言入門與進階（The Waite Group's New C Primer Plus，松崗出版；螢圃所譯爲一舉學成 Turbo C ）這本書的第13章有亂數函數製作的原理和範例，懂 C 語言的人可以看一看。

・　・　・

有讀者來信說我們的教育制度使得學生不知如何發問，建議我將自己學習過程的問題及解答提出來與大家分享。這個構想不錯，可惜我當初的疑問不是忘了，就是覺得太簡單了，只要翻書或動點腦筋就可以得到答案，再不然就太深了，不適合在這個時候提。其實每個人的疑點不同，你一下子就了解的，別人可能百思不解，所以還是請各位讀者針對自己的疑點發問吧（像以上的問題就問得不錯）。不過發問前請先研讀相關參考工具書籍，這樣一來你問的問題會比較具體、深入。另外，發問時請把你考慮過的疑點和假設提出來，否則我會怕一下子講太多、太深，導致消化不良，而簡單帶過。

※希望早點得到答覆者，請附上 5 元郵票。

列表一

```
asvmdf.obj:    asvmdf.asm
    masm /Z asvmdf;

cursor.obj:  cursor.asm
    masm /Z cursor;

kbd_io.obj:  kbd_io.asm
    masm /Z kbd_io;
```



三國演義修改工具程式　ASVMDF.EXE
ASVMDF.DOC　（使用須知）已收錄在貴族版
246 號黑武士 Disk 1 \KING子目錄中。

```
video_io.obj:  video_io.asm
       masm /Z video_io;

asvmdf.exe:  asvmdf.obj cursor.obj kbd_io.obj video_io.obj
       link /MAP asvmdf cursor kbd_io video_io,,;
```

列表二

```
;-------------------------------------------------------;
;讀取鍵盤按鍵（配合倚天中文2.0）                          ;
;輸入：無                                                ;
;傳回：AL =  鍵碼                                        ;
;      AH = 0  按下ASCII字元鍵                           ;
;           1  按下功能鍵                                ;
;-------------------------------------------------------;
READ_KEY2       PROC
        push dx
        XOR     DX,DX
        CALL    GOTO_XY         ;將游標移到左上角(0,0)處
        CALL    READ_KEY
        pop  dx
        ret
READ_KEY2       ENDP
;-------------------------------------------------------;
;寫出有號整數（-128～127）                               ;
;輸入：DL =  有號整數                                    ;
;傳回：無                                                ;
;-------------------------------------------------------;
WRITE_SIGNED_BYTE       PROC
        push dx
        OR      DL,DL
        JNS     posi_byte
        MOV     DH,DL
        MOV     DL,'-'
        CALL    WRITE_CHAR      ;寫出負號'-'
        MOV     DL,DH
        NEG     DL
  posi_byte:
        XOR     DH,DH
        CALL    WRITE_DECIMAL
        pop  dx
        ret
WRITE_SIGNED_BYTE       ENDP
;-------------------------------------------------------;
;寫出有號整數（-32768～32767）                           ;
;輸入：DX =  有號整數                                    ;
;傳回：無                                                ;
;-------------------------------------------------------;
WRITE_SIGNED_WORD       PROC
        push ax
        push dx
        OR      DX,DX
        JGE     posi_word
        MOV     AX,DX
        MOV     DL,'-'
        CALL    WRITE_CHAR
        MOV     DX,AX
        NEG     DX
  posi_word:
        CALL    WRITE_DECIMAL
        pop  dx
        pop  ax
        ret
WRITE_SIGNED_WORD       ENDP
;-------------------------------------------------------;
;隱藏游標（適用倚天中文2.0）                              ;
;輸入：無                                                ;
;傳回：無                                                ;
;-------------------------------------------------------;
HIDE_CURSOR     PROC
        push ax
        push cx
        MOV     AH,1            ;設定游標種類
        MOV     CH,60h          ;隱藏游標（請查倚天中文
        MOV     CL,0            ;  系統技術手冊）
        INT     10h             ;IBM ROM BIOS視訊功能
        pop  cx
        pop  ax
        ret
HIDE_CURSOR     ENDP
;-------------------------------------------------------;
;顯示游標（適用倚天中文2.0）                              ;
;輸入：無                                                ;
;傳回：無                                                ;
;-------------------------------------------------------;
SHOW_CURSOR     PROC
        push ax
        push cx
        MOV     AH,1            ;設定游標種類
        MOV     CH,1            ;顯示游標（請查倚天中文
        MOV     CL,0            ;  系統技術手冊）
        INT     10h
        pop  cx
        pop  ax
        ret
SHOW_CURSOR     ENDP
;-------------------------------------------------------;
;清除視窗（黑底白字）                                     ;
;輸入：(CH,CL)=左上角座標(row,column)                     ;
;      (DH,DL)=右下角座標(row,column)                     ;
;傳回：無                                                ;
;-------------------------------------------------------;
CLEAR_WINDOW    PROC
        push ax
        push bx
        MOV     AH,6            ;將視窗向上捲動
        XOR     AL,AL           ;清除視窗
```

```
        MOV     BH,7                    ;所用屬性(黑底白字)
        INT     10h
          pop  bx
          pop  ax
          ret
CLEAR_WINDOW    ENDP
;--------------------------------------------------------------;
;清除視窗(白底黑字)                                              ;
;輸入:(CH,CL)=左上角座標(row,column)                             ;
;      (DH,DL)=右下角座標(row,column)                            ;
;傳回:無                                                         ;
;--------------------------------------------------------------;
CLEAR_WINDOW_INV        PROC
          push ax
          push bx
        MOV     AH,6
        XOR     AL,AL
        MOV     BH,70h                  ;所用屬性(白底黑字)
        INT     10h
          pop  bx
          pop  ax
          ret
CLEAR_WINDOW_INV        ENDP
;--------------------------------------------------------------;
;將中文圖案寫到螢幕上(這是WRITE_PATTERN的中文版)                  ;
;輸入:DS:DX =中文圖案字串位址                                    ;
;傳回:無                                                         ;
;--------------------------------------------------------------;
WRITE_CHN_PATTERN       PROC
          push ax
          push cx
          push dx
          push si
          pushf
        CLD
        MOV     SI,DX
  pattern_loop:
        LODSW
        OR      AL,AL                   ;到了pattern末尾?
        JZ      end_pattern
        MOV     DX,AX
        XCHG    DH,DL
        LODSB
        MOV     CL,AL
        XOR     CH,CH
        CALL    WRITE_CHN_WORD_N_TIMES
        JMP     pattern_loop
  end_pattern:
          popf
          pop  si
          pop  dx
          pop  cx
          pop  ax
          ret
WRITE_CHN_PATTERN       ENDP
;--------------------------------------------------------------;
;連續寫同一個中文字到螢幕上                                        ;
;輸入:DX =      中文字(BIG-5碼)                                  ;
;     CX =      重覆次數                                         ;
;傳回:無                                                         ;
;--------------------------------------------------------------;
WRITE_CHN_WORD_N_TIMES  PROC
          push cx
  n_times2:
        CALL    WRITE_CHN_WORD
        LOOP    n_times2
        pop  cx
          ret
WRITE_CHN_WORD_N_TIMES  ENDP
;--------------------------------------------------------------;
;寫一個中文字到螢幕上                                              ;
;輸入:DX =      中文字(BIG-5碼)                                  ;
;傳回:無                                                         ;
;--------------------------------------------------------------;
WRITE_CHN_WORD  PROC
        XCHG    DH,DL
        CALL    WRITE_CHAR
        XCHG    DH,DL
        CALL    WRITE_CHAR
          ret
WRITE_CHN_WORD  ENDP
;--------------------------------------------------------------;
;輸入:DL =  數值(只佔半位元組)                                    ;
;傳回:AL =  十六進位數字                                          ;
;     CF =  1 錯誤                                               ;
;           0 無誤                                               ;
;--------------------------------------------------------------;
NIBBLE_TO_HEX   PROC
        CMP     DL,0Fh
        JG      error_nibble_to_hex
        OR      DL,DL
        JL      error_nibble_to_hex
        CMP     DL,9
        JG      convert_to_hex
        MOV     AL,'0'
  convert_to_digit:
        ADD     AL,DL
        CLC
          ret
  convert_to_hex:
        MOV     AL,'A'-10
        JMP     convert_to_digit
  error_nibble_to_hex:
        STC
          ret
NIBBLE_TO_HEX   ENDP
```





一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度寄來。

◎程式稿：
(1) 請附磁片，以便檢驗。
(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：
(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2) 線條力求簡明、清晰。
(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。



編輯部啓事：

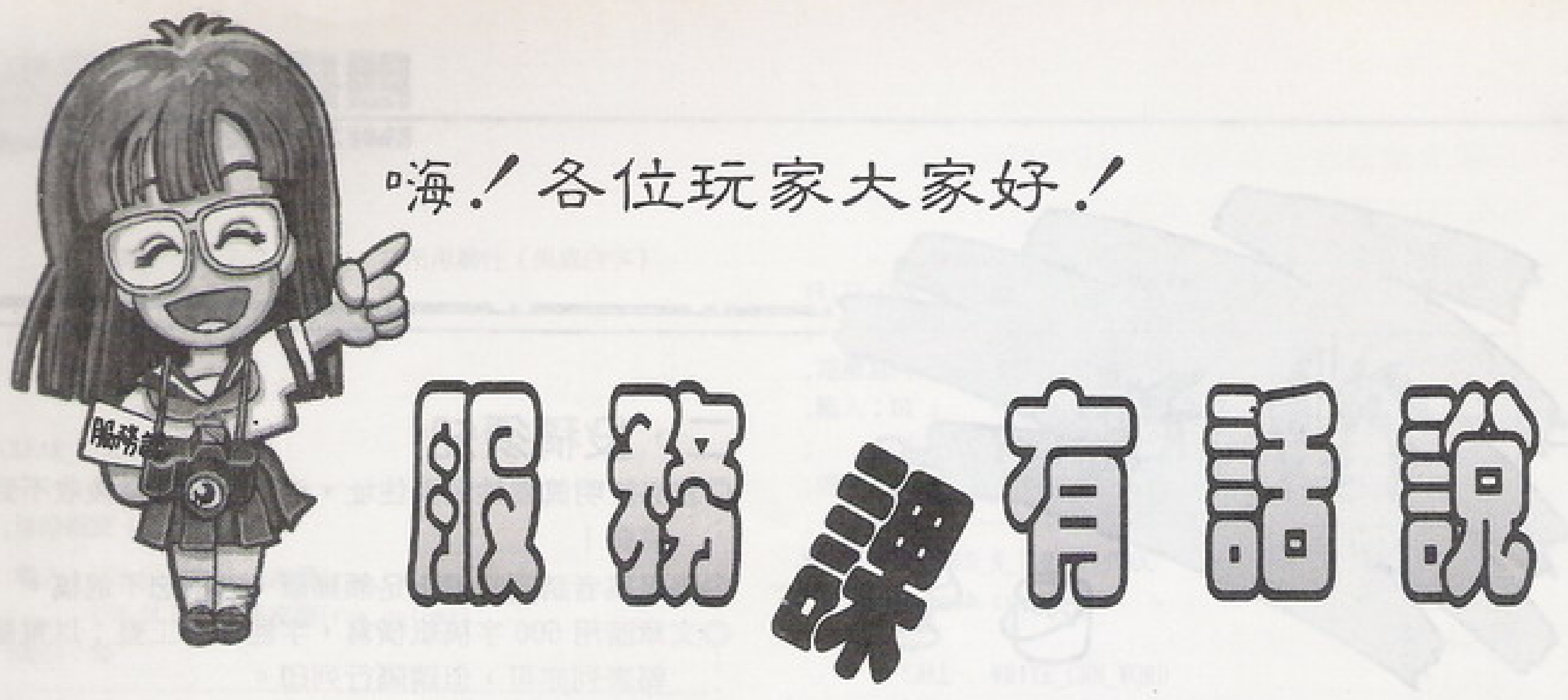
一、本月稿擠，幽靈騎士攻略暫停一次，請讀者見諒。

二、第27期神州八劍半自動修改法 PRED.EXE 已收錄在貴族版 265 號 Battlemaster 遊戲 \PRED子目錄中。

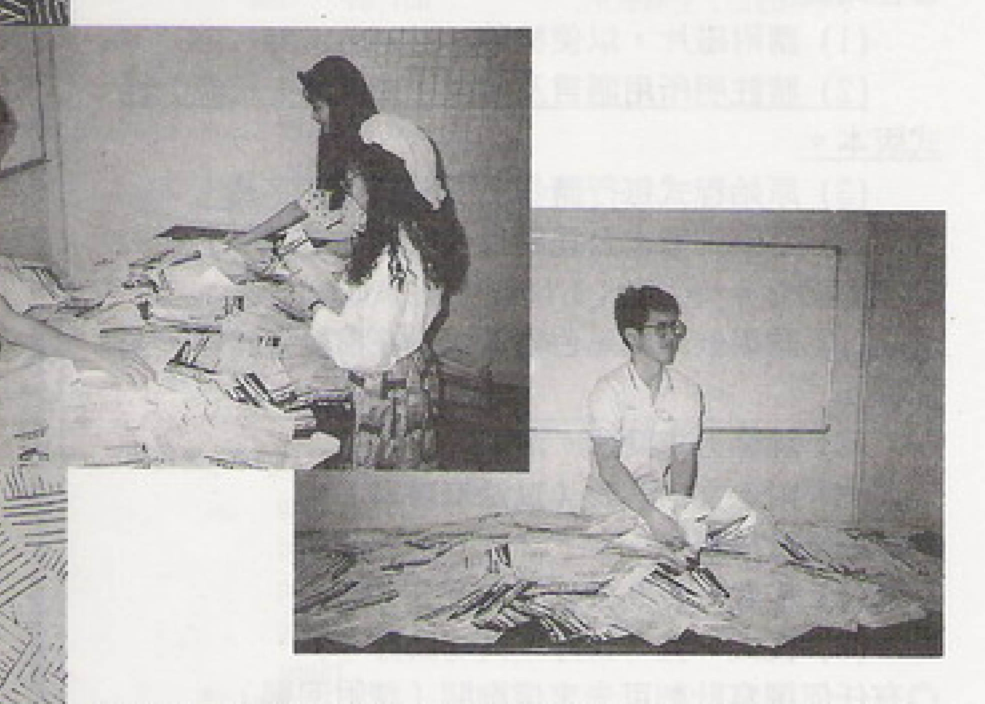
徵求下列文章

復國恩仇錄攻略	浩劫餘生攻略
築城大師建築心得	銀河風暴高級心得
飛狼突擊隊攻略	印度王攻略

來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



◎服務課自八月一日成立以來，承蒙各位的熱愛，使我們的業務蒸蒸日上，無論是磁片維修、信件、郵購、電話詢問等...，都讓我們忙得不亦樂乎，在此向各位致12萬分謝意。



◎有好多消費者來信及電話問：北區BBS何時可開站？說到此不禁令我感慨萬千，架一個站不簡單啊！！其中的辛酸、智慧、心血豈是白紙黑字所能表達，我們承蒙北區張站長、郭站長兩位大將完成 80% 進度，最後再由南區倪站長做最後的修正工作，如今終於完成了，在此除了向三位站長表示最高敬意外，軟體世界 BBS 由衷希望每位站友、發燒友、玩家及各大 BBS 網路朋友能多多上我們的站，彼此討論、交流。

◎軟體世界BBS站除保留原有部份外，我們增加了一些新的信件區，使大家討論的範圍增多不再有遺珠之憾！

◎另新增了一些檔案區，使大家可用的軟體增多了，全部選單皆重新繪製，呈現新的面貌，所有 SUPER BBS系統的優點皆可上站使用到。

◎北區BBS重新開站日期 10/25 日、南區 10/15 日、歡迎各大BBS網路、站長、發燒友踴躍賜教。

◎最後告訴各位的是家族出發市調，我們已在10/5日抽出幸運中獎名單，相信各位在前面已經看到了，我們非常謝謝發燒友的支持短短幾天的問卷調查，我們竟收到一堆如山的信件，使剛成立的服務課猶如打了一劑强心劑，每天、每天我們的素卿小姐需提二個大藍子，才能把發燒友寄來的信件、待修磁片從郵局帶回公司。



◎我們的資料處理員生蘋每天敲打著鍵盤，看著一堆如雪花般的信件，她也只好無奈的搖搖頭，再加把勁吧！無論如何一定得如期完成，否則.....



◎10/5日對參加家族出發的發燒友是個可喜的日子，因爲今日我們就知道「獎落誰家」了，在此向所有參加的發燒友致謝，也恭喜得獎人，你們的獎品已在10/8日全數寄出，請各位得獎人查收。

◎在此我們也要請未得獎的發燒友不要氣餒，因爲我們還會有下次機會呀！！



第30期

郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：

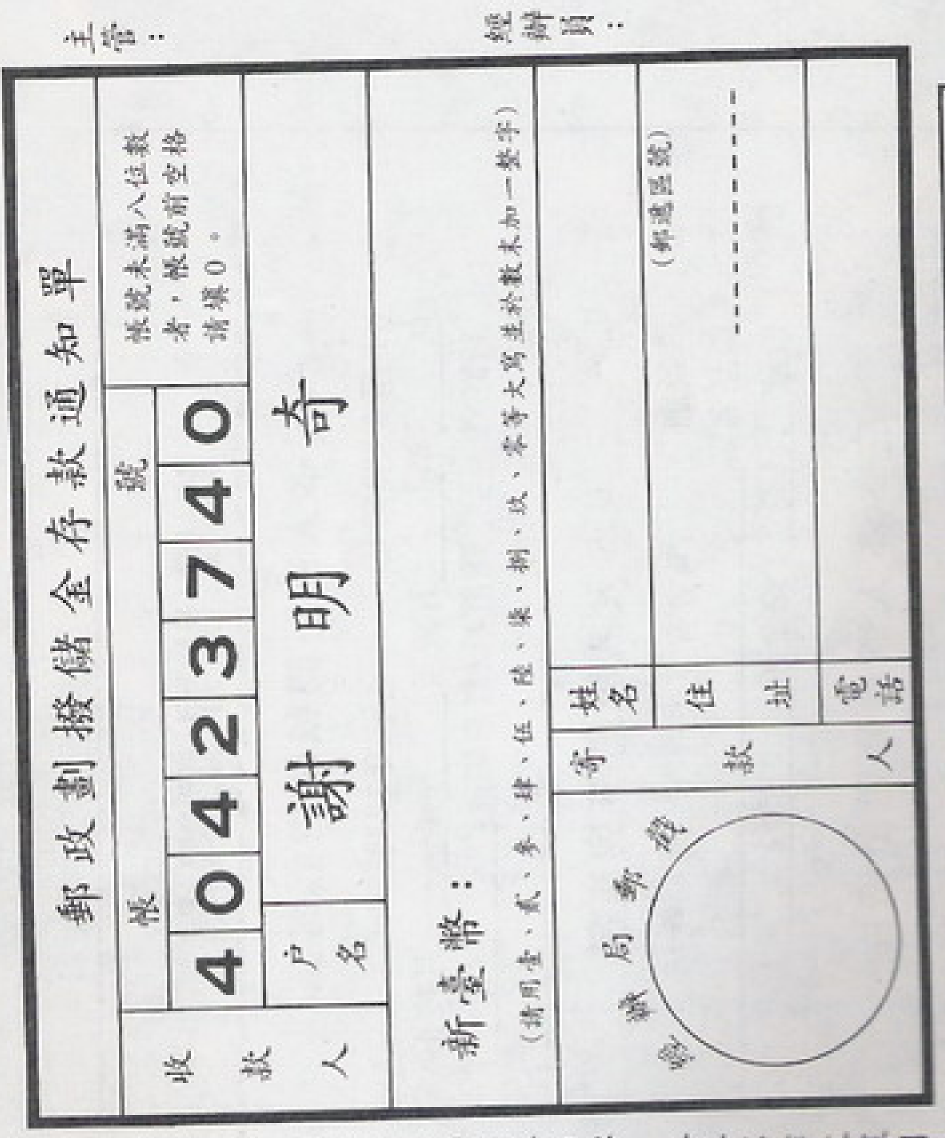
局號：

帳號 40423740

戶名 謝明奇

新臺幣：

本聯由劃撥中心存查



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期360元 □一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶 □續訂戶(訂戶編號________)

年齡____ 職業____ 電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 □魔奇音效卡 □過期雜誌

產品名稱________

數量____ 總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

否則應請換單另填。

MACINTOSH中的彩色精靈

帶您進入另一個繽紛的彩色世界

STUDIO

ELECTRONIC ARTS

☆特殊設計的噴槍工具，任你天馬行空的噴出各種圖案。
☆附有中文版的 STUDIO/32 ，完全中文顯示。
☆支援 8-BIT 、16-BIT、24-BIT與32-BIT等各種色彩模式。
☆有PANTON色票功能，能更正確地選擇想要的顏色。
☆可自行混合各種顏色，創造新的色彩。
☆可對調色盤做壓縮、排序、重組等功能。
☆可自行設定漸層色，創造各種漸層效果。

☆有文字夾層功能，讓文字與圖案分開處理。
☆提供圖片展示功能，可以各種不同的方式來顯示圖案。
☆支援各種 JPEG 壓縮檔案。
☆還有許多特殊功能，諸如：型版、格點、座標、放大／縮小、 ALPHA CHANNEL 、柔和與混合等。說不完、道不盡，一切等您來發覺......



軟體世界即將熱力發行